2'95€
200 JUEGOS COMENTADOS | TODO POKéMON | 500 TRUCOS

REVISTA OFICIAL: N64 | GB COLOR | GAMECUBE | GB ADVANCE

Nintendo® Acción

HOBBY PRESS

¡ALUCINANTE!

LOS PRIMEROS BOMBAZOS PARA GAMECUBE:

- LUIGI'S MANSION
- WAVE RACE
- ROGUE LEADER
- ISS2
- TONY HAWK 3
- CRAZY TAXI
- EXTREME G3

MANUAL DE ESTRATEGIA

POKéMON ORO Y PLATA

GUÍA DE COMPRAS

Los mejores juegos para GB Color, Nintendo 64 y GB Advance

POKéMON MINI



¡¡Todo sobre la nueva consola de Pokémon!!

- PRECIO Y DATOS TÉCNICOS
- TODOS LOS JUEGOS QUE VIENEN

Nº 113
ABRIL



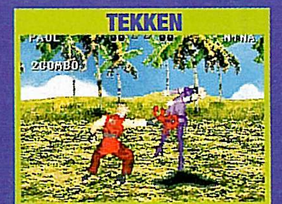



¡¡LAS MEJORES NOVEDADES PARA TU GAME BOY ADVANCE!!

GOLDEN SUN



TEKKEN



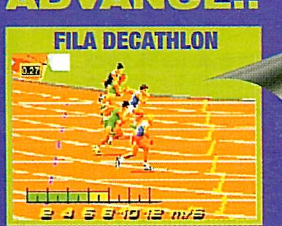
SONIC ADVANCE



CRASH BANDICOOT



FILA DECATHLON





¡NO ESCAPES!



Disney·PIXAR
MONSTRUOS, S.A.
GAME BOY COLOR
Nintendo
THQ
LICENSED BY
Nintendo
GAME BOY ADVANCE
Disney·PIXAR
MONSTRUOS, S.A.
LICENSED BY
Nintendo
THQ
¡Número Uno de Ventas!
GAME BOY ADVANCE
GAME BOY COLOR
THQ
www.thq.com
DISTRIBUIDO POR:
PROEIN
www.proein.com
Av. de Burgos, 16 D. 3º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70
APTO PARA TODOS LOS PÚBLICOS
aDeSe
TP
Disney INTERACTIVE
© Disney/Pixar

SUMARIO Nº 113 | ABRIL 2002

Reportaje

TODO SOBRE LA LLEGADA DE CUBE





El reportaje que devoraréis este mes cuenta lo que vais a encontrar en las tiendas el día del aterrizaje de GameCube. Cómo es la caja donde irá embaladita, qué incluirá, qué accesorios estarán disponibles desde el primer día, y por supuesto qué juegos podremos comprar. Sí, tenemos la lista definitiva. Y que no se nos olvide lo de los precios. En Euros, por supuesto.



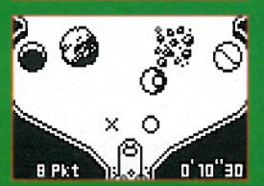
Reportaje

POKéMON MINI

Ya está aquí la miniconsola que va a arrasar entre los fans de Pokémon. Aquí tenéis un montón de detalles que os van a permitir conocer más a fondo el nuevo invento que os presentamos. Qué juegos salen, cómo se juega, cuánto cuesta, y además unas fotos que os van a hacer reír...







PREVIEWS

Los primeros bombazos de GameCube ya se pasean por nuestras páginas de avances. Nuestros expertos han conseguido las mejores imágenes de juegazos tan potentes como «Luigi's Mansion» o «Rogue Leader»; se les ha puesto cara de velocidad con «Extreme G3» y «Crazy Taxi»; y se han hecho futboleros de pro con «ISS2». Y entre tanto CUBE, nada mejor que un nuevo Mario para Game Boy Advance.



NOVEDADES

GAME BOY ADVANCE

GAME BOY COLOR

GUÍAS DE TRUCOS

Claves para estrategas en «Advance Wars», punto y final a «Paper Mario», y más de «Zelda» y «Pokémon».

Otras secciones

SUPER CONCURSO

Estáis de suerte. Este mes en Nintendo Acción podéis conseguir nada menos que una Game Boy Advance y un cartucho de «Ecks vs Sever», el shooter 3D mejor conseguido que jugaréis en vuestra consola. Regalamos, apuntad que tiene historia, 3 máquinas y 15 cartuchos.

Staff

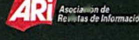
Director: Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redacción:
Javier Domínguez (Jefe de sección)
Diseño y Autoedición: Miguel Alonso (Jefe de maquetación), Augusto Varela
Secretaria de Redacción:
Ana Torremocha
Colaboradores: Juan Carlos Herranz, Sergio Martín, Ismael Rodríguez, Bruno Nievas, Héctor Domínguez, Pedro Ample, Angel Luis Guerrero, José Cobas, Annabel Espada



Edita: HOBBY PRESS, S.A.
Director General: Carlos Pérez
Directora de Publicaciones: Mamen Perera
Director de Publicaciones de Videojuegos: Amalio Gómez
Subdirector General Económico-Financiero: José Aristondo
Directora de Marketing: María Moro
Jefa de Distribución: Virginia Cabezón
Director de Producción: Julio Iglesias
Coordinación de Producción: Miguel Vigil
Departamento de Sistemas: Javier del Val
Fotografía: Pablo Abollado
Departamento de Suscripciones: Antonio Casado, María del Mar Calzada

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director de Ventas: José E. Colino
Directora de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad: Lucía Martínez
E-mail: lucia@hobbypress.es
C/Pedro Teixeira, 8. 9ª planta. 28020 Madrid
Tel. 902 11 13 15. Fax: 902 11 86 32

REDACCIÓN
C/Pedro Teixeira, 8. 2ª planta. 28020 Madrid
Tel. 902 11 13 15 . Fax: 902 12 04 48
nintendoaccion@hobbypress.es
Suscripciones: Telf. 906 301 830
Fax: 902 151 798
Distribución: Dispaña. C/General Perón, 27 7ª planta 28020 Madrid Tel. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tel. 91 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA
Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid
Depósito Legal: M-36689-1992



Publicación controlada por



Hobby Press es una empresa de Grupo Axel Springer

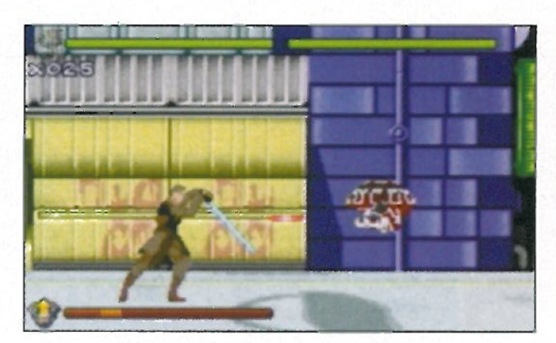
AS

«STAR WARS: EPISODIO II», DEL CINE A TU GAME BOY ADVANCE

THQ prepara la versión portátil del «Episodio II: El Ataque de los Clones»

El "Episodio II" de La Guerra de las Galaxias se estrenará este verano en todo el mundo (con el consiguiente desenfreno, las colas, llegada inmediata a los números 1 de recaudación), y **la primera versión jugable será para Game Boy Advance.** De ello se ocupará **THQ, que ha encargado al grupo de desarrollo David A. Palmer Productions** el desarrollo de esta versión, que podría estar lista al mismo tiempo que el filme.

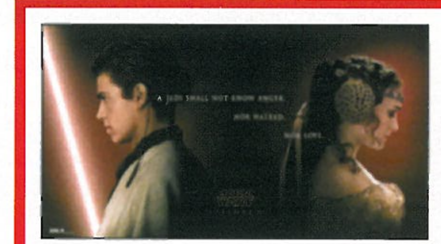
THQ pretende que **el juego transmita la sensaciones de la película** de principio a fin, y no que se quede "a medias" como ha ocurrido con otros títulos de la serie. Por eso se están diseñando **tres tipos de jugabilidad** diferente para los **12 niveles** que se han planteado. Habrá fases de acción con sable láser y scroll lateral en las que disfrutaremos con los mandobles de la espada; fases de **combate espacial** estilo simulador; y niveles de **carreras en tres dimensiones** en los que pilotaremos snowspeeders. Según la acción, manejaremos a **Anakin Skywalker, Mace Windu y Obi Wan Kenobi,** los tres héroes de la película. Ya sabéis, la cita, este mismo verano.



Las primeras imágenes dejan ver un nivel técnico bastante conseguido. Fijaos en el tamaño de este tipo.



En cada nivel afrontaremos una jugabilidad diferente. Aquí nos veis manejando el sable láser sin ningún pudor.



¿Y DE QUÉ IRÁ LA PELÍCULA?

El "Episodio II" se centrará en la historia de amor entre Anakin y la reina Amidala. En esta entrega, Skywalker comenzará su viaje al lado oscuro, provocado por dos hechos: la muerte de su madre, que él creerá a manos de los Jedi, y la relación con Palpatine, un Sith que le convencerá de que la verdad no está en el lado JEDI. En esta película también conoceremos a Bobba Fett, se estrenará el Halcón Milenario y descubriremos más secretos de los Jedi.

CARRERAS SALVAJES EN «BURNOUT»

Acclaim lanzará a finales de mayo el juego de coches más rompedor

Las carreras de coches de «Burnout» **no se parecerán a nada** de lo que has visto hasta ahora. En ellas, **nuestro coche volará entre el tráfico,** en autopistas atestadas, dando un nuevo significado a la palabra velocidad. En «Burnout» sólo habrá una manera de ganar: **ser un salvaje al volante.** Nos recompensarán por derrapar, por circular en sentido contrario, por meternos en todos los líos posibles. Y cuando choquemos o provoquemos un accidente, lo que estará a la orden del día, podremos observar el golpazo desde un montón de puntos de vista, con repetición instantánea. ¡Flipareis! Las **físicas son muy reales,** y habrá cristales, coches abollados...

La competición nos llevará por **14 circuitos, carreteras y ciudades,** de Estados Unidos y Europa, y pondrá en juego **más de 300 vehículos,** mucha adrenalina y emociones fuertes. **Acclaim** promete tenerlo listo a finales de mayo.



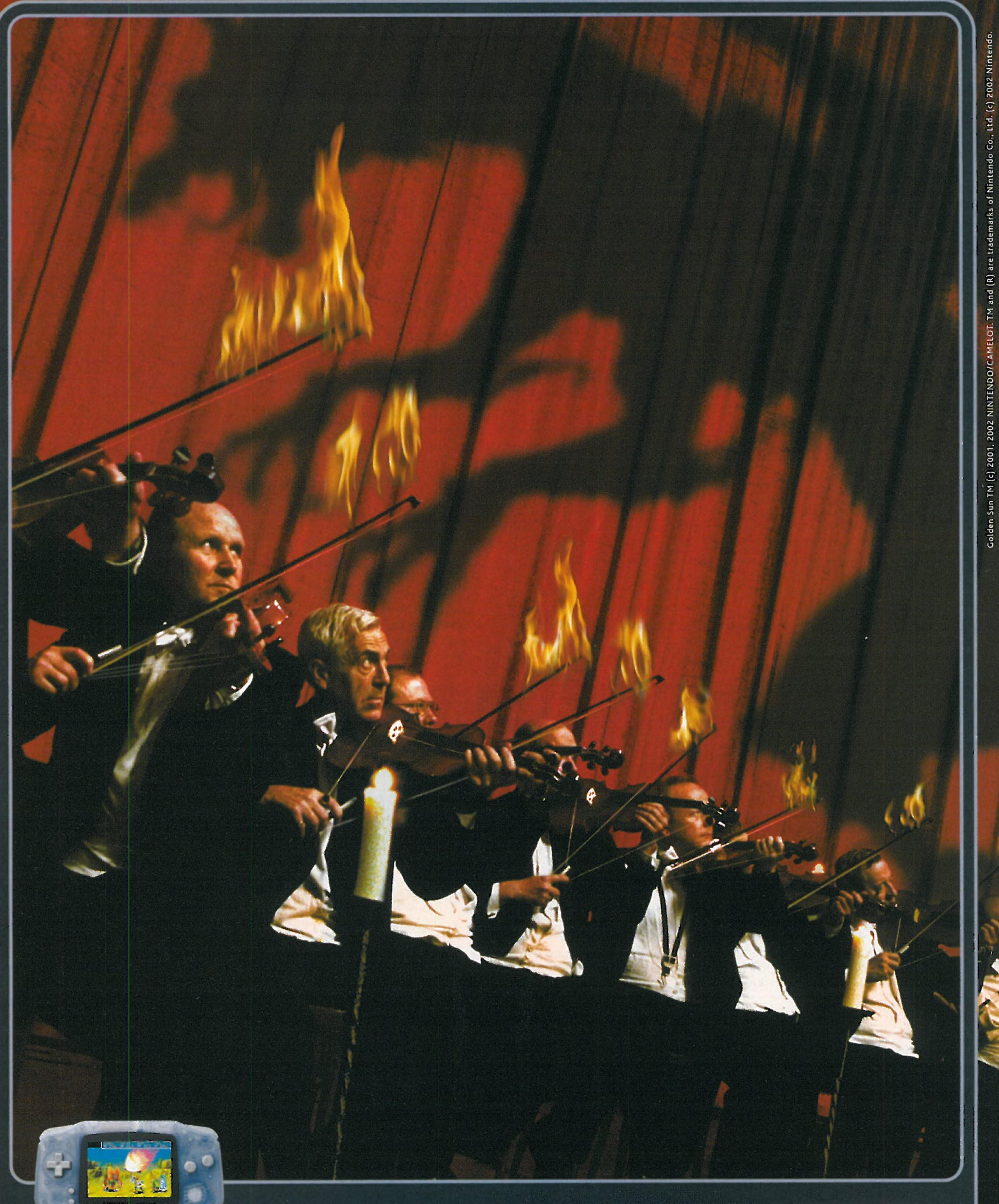
En las repiticiones viviremos cada golpe de forma detallada, desde distintas cámaras, con diferente ángulo, para que no se escape nada.





En esta imagen de GameCube, los gráficos muestran un aspecto muy sólido, tanto en los escenarios como en los coches.




www.nintendo.es
GAME BOY ADVANCE
Golden Sun TM (c) 2001, 2002 NINTENDO/CAMELOT. TM and (R) are trademarks of Nintendo Co., Ltd. (c) 2002 Nintendo.

¡¡MÁS BOMBAZOS DE NINTENDO!!

«Super Smash Bros», «Pikmin« y «NBA Courtside 2002» llegarán a GAMECUBE a finales de mayo

Si cuando decimos que GameCube va a ser la máquina más y mejor arropada durante su lanzamiento, razón no nos falta. **A los más de 20 títulos** que acompañarán su salida a las tiendas, enseguida se añadirán nuevas apuestas que pondrán el mercado patas arriba. Por ejemplo estos tres discos ganadores que Nintendo lanzará unos días después de que la consola esté a la venta: **«Super Smash Bros.»**, el juego de lucha que ha batido records en Japón, **«NBA Courtside 2002»**, el primero de basket en GC, y **«Pikmin»**, obra cumbre de Miyamoto. «Super Smash Bros» y «NBA Courtside» saldrán a la venta el **24 de mayo.** El primero es un "vendeconsolas" nato. Un juego de lucha hecho a la medida del usuario Nintendo, con todos los personajes que son o han sido algo en la Gran N **peleando con sus mejores armas, con guiños para los fans de toda la vida** y situaciones que atraerán a todo el mundo. Pelearemos en el castillo de Zelda, sobre el circuito de F-Zero, en la jungla de Donkey o sobre la nave de Fox McCloud.

Respecto a «NBA Courtside», el trabajo de Left Field (creadores de la saga) se dejará notar en las **exquisitas animaciones y en el altísimo nivel de detalle** que ofrecerá este baloncesto. Tendrá competición en la cancha y "juego callejero" de tres contra tres. En ambos casos flipareís con los **movimientos** casi reales de los atletas. Tipos tratados como los modelos originales, y no tenéis más que ver a Gasol, en el juego, para cercioraros. Un punto, vamos.

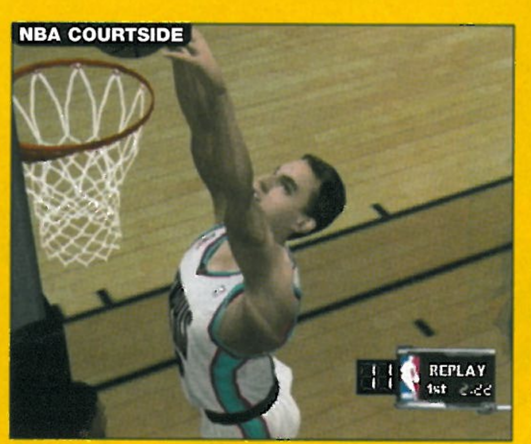
«Pikmin» está previsto para junio. Es un prodigio de CREATIVIDAD, que va a llenar cada una de vuestras neuronas con un planteamiento simple pero muy bien desarrollado. Debemos controlar a los Pikmins, esas **criaturas mitad planta mitad animal,** para que nos ayuden a recuperar todos los trozos de nuestra nave, desperdigados por un escenario plagado de obstáculos. Ingenio por encima de todo.

SUPER SMASH BROS



Al nuevo juego de lucha de Nintendo han acudido todos los personajes que son o han sido algo en la Gran N.

NBA COURTSIDE



Es Pau Gasol el que machaca. Realismo, detalle y actualidad para el primer juego de basket en GameCube.

PIKMIN



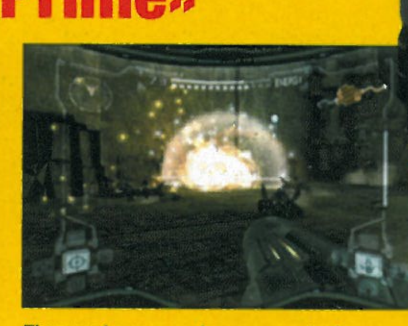
Estas simpáticas criaturas deberán ayudarnos a recuperar los trozos de la nave en que viajábamos.

Y en la recámara: «Metroid Prime»

Por fin Nintendo descubre las primeras pantallas "en juego" de «Metroid: Prime». La espera ha merecido la pena. Y más para nosotros, que tuvimos oportunidad de verlo en movimiento, en un vídeo presentado durante la rueda de prensa de Nintendo Japón en Madrid. Nos impactaron la profundidad de sus escenarios, el sólido aspecto de cada textura, de cada gráfico, y aunque sólo vimos unos minutos, suponemos que el nivel de acción será bestial. Aunque ya sabéis que esta saga tiene muchos toques de estrategia que suponemos que no faltarán a la cita de CUBE. Sin fecha.



Por lo que vimos, se combinarán la vista en tercera personal y la perspectiva frontal.



El arsenal que manejaremos contará con nuevas y poderosas armas.



FILA
DECATHLON

10 PRUEBAS - 2 DEDOS Y UN SÓLO OBJETIVO ¡ LA VICTORIA !













¿ERES EL ATLETA DE BOLSILLO MÁS GRANDE DEL MUNDO?

Desde los 100 metros lisos, 110 vallas y 400 lisos, pasando por los concursos de Disco, Pértiga, Martillo, Jabalina, Salto de Longitud y Altura, hasta la prueba élite de los 1500 metros, todo un compendio atlético para que demuestres tus aptitudes y superes fases de preparación hasta acceder a las Olimpiadas.







www.thq.com

DISTRIBUIDO POR:



www.proein.com
Av. De Burgos, 16 D. 3º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70

SUPERHÉROES PARA GAMECUBE

Ubi Soft lanzará «Batman Vengeance», «Tarzan« y «Pato Donald» el día 3 de mayo

Ubi Soft va a apoyar con fuerza el lanzamiento de GameCube, y no sólo pondrá a la venta tres títulos de renombre junto a la máquina, sino que además proyectan **bastantes novedades,** con títulos como **«Driven» o «Nightmare Creatures 3».**

El "festival" comenzará con **«Batman Vengeance»**. Será un juego de **acción 3D** en el que el hombre murciélago nos dará su mejor cara renderizada. Como Batman, recorreremos 5 niveles diferentes en plan beat´em up. De modo que dispondremos de cinco movimientos "especiales" para acabar con los 9 jefazos y sus secuaces, junto a un buen arsenal de armas.

En **«Tarzan» nos sumergiremos en una jungla idílica,** recreada con una ambientación de narices. El juego estará dividido en tres mundos diferentes: selva, pantano y cavernas, con 15 niveles en total. Un look muy apuesto para el protagonista y una perfecta ambientación 3D redondearán este título.

De **«Pato Donald»** os podemos contar que sus 30 niveles nos darán la oportunidad de disfrutar con los movimientos de Donald, diseñados con tanto humor como el resto del juego.

Por fin, sobre los proyectos en preparación, **«Driven» es una licencia de la película** protagonizada por Stallone. En las primeras imágenes que nos han llegado podemos ver coches y escenarios muy sólidos. Podremos comprobarlo este verano.

Respecto a **«Nightmare Creatures 3»**, los fans del terror gótico estarán encantados. El juego nos planteará una historia de suspense que transcurrirá en la Europa Central del siglo XIX y contará con protagonistas que van a dar muchos sustos.



Kalisto y Ubi Soft nos traerán una historia de suspense y mucha acción.



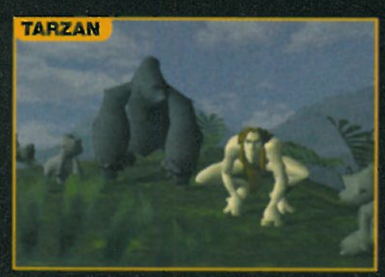
Batman dispondrá de un movimiento especial tipo «Matrix».



Si eres forofo de la velocidad, espera a ver lo que tiene preparado este juego.



Un increíble motor 3D dará vida a las nuevas aventuras de Donald.



En la jungla, él y ellos, serán felices.



Ubi y Disney, acuerdo de ganadores

El acuerdo de distribución que han firmado ambas compañías nos va a permitir jugar con tres nuevos títulos para GBA: «Peter Pan Regreso al País de Nunca Jamás», «Lilo y Stitch» y «Treasure Planet». Los tres están basados en películas de Disney. Peter Pan se estrena en marzo, Lilo en julio y Treasure en noviembre. Este último hace el filme número 42 y es una adaptación futurista de la novela de R. Louis Stevenson "La Isla del Tesoro".



EMPIEZA A SOÑAR CON «RESIDENT EVIL»

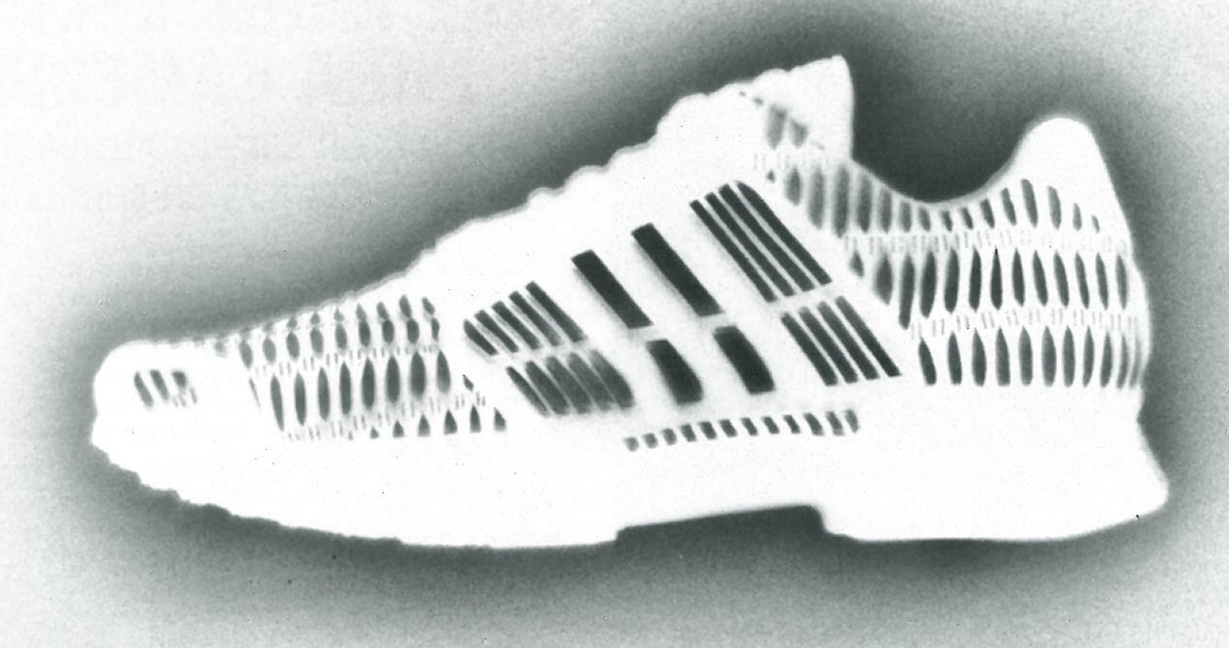
Capcom anuncia que el nuevo «RE» de GameCube saldrá este verano



Tendremos paciencia. El anuncio de Capcom nos ha dado muchos ánimos. Estará en verano. ¡¡En verano!! Y para eso no queda nada. Es uno de los juegos más esperados de GameCube, así que paciencia. Y para animarnos, hemos leído unas **declaraciones de Shinji Mikami,** papá de la criatura, en las que dice que su objetivo con esta versión ha sido "conseguir el nivel visual de una película, con mayor sensación aún de suspense que en el juego original". El "envoltorio" está en esa línea, desde luego. Los escenarios, los de siempre y los que estrenaremos, pondrán la piel de gallina por lo terrorífico y por lo sobrecogedor de su realización. Así que es normal que estemos entusiasmados, emocionados...







360º DE VENTILACIÓN – SIENTE LA BRISA

ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, DELANTE, DETRÁS.

WWW.ADIDAS.COM/CLIMACOOL

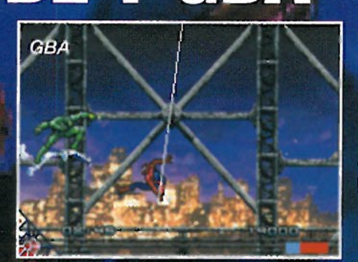
CLIMACOOL

NOTICIAS

«SPIDERMAN: THE MOVIE» SE ESTRENA EN GAMECUBE Y GBA

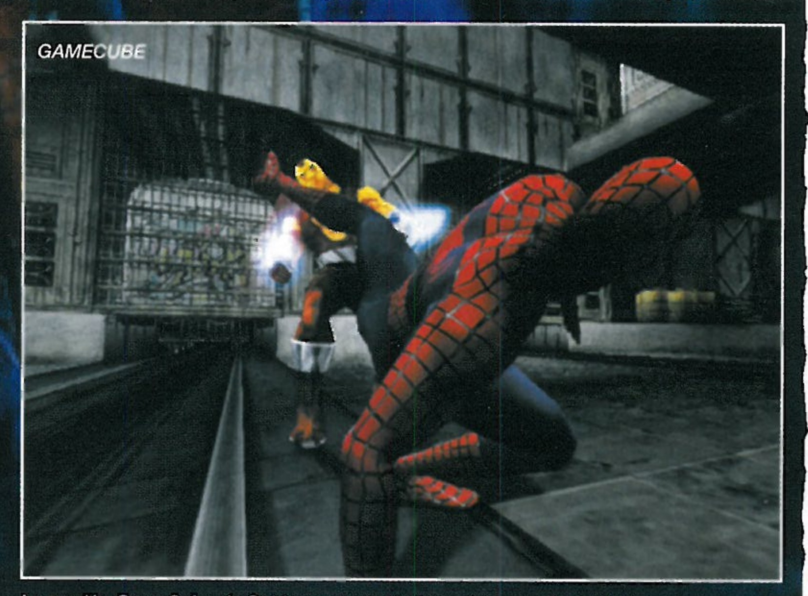
Lo más nuevo de Spiderman, uno de nuestros superhéroes favoritos, se llama «Spiderman: The Movie» y se estrenará en el cine, en tu GameCube y en Game Boy Advance, en junio (el día 7 los juegos, y el 21 la peli). Aquí ofrecemos las últimas imágenes que hemos conseguido de este título. Algunas de sus características más destacadas serán los **nuevos movimientos que lucirá Spidey, la posibilidad de combatir en el aire,** en pleno vuelo entre edificios, y la aparición de **nuevos supervillanos,** como Shocker o Scorpion, que nos pondrán las cosas más difíciles.

Para animaros a estar pendientes del juego, deciros que los **gráficos parecerán sacados del propio filme,** y que incluso la versión Advance contará con escenarios de lujo, como podéis ver.





Los combates nos dejarán probar muchos movimientos espectaculares.



La versión GameCube de Spiderman estará disponible a partir del 7 de junio.

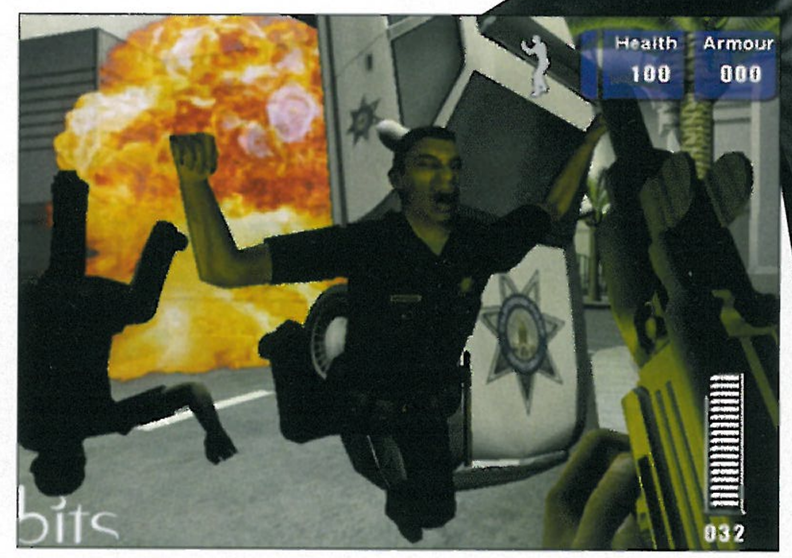
¡DESTAPAMOS «DIE HARD: VENDETTA» PARA GAMECUBE!

Esta versión será exclusiva para GC y se estrenará en septiembre

Todos podremos sentirnos **John McLane,** el policía más desafortunado de la historia del cine, en septiembre, fecha en la que **Vivendi** lanzará «Die Hard: Vendetta» en exclusiva para GameCube.

La nueva «Jungla de Cristal» adoptará un diseño de **shooter en primera persona.** Habrá acción y muchos disparos, pero se nos exigirá cautela e inteligencia para ganar. En esta fase de desarrollo del juego se trabaja mucho en la interacción entre los personajes, que se va a apoyar en un motor de inteligencia artificial muy avanzado. Además, a juzgar por las imágenes la ambientación y el diseño de decorados estarán por las nubes.





DOS NUEVOS «DRAGON BALL» PARA ADVANCE

Infogrames planea lanzar también una versión CUBE

¡Bombazo informativo de Infogrames! Hay dos juegos de Dragon Ball en camino para GB Advance, y planes para uno, aun secreto, de GameCube. Los de la portátil son **«Dragon Ball: Legacy of Goku» y «DB: Collectible Card Game».** El primero será un RPG con combates en tiempo real y puzzles que, como veis en las pantallas, respetará el estilo anime de la serie. Controlaremos a Goku y habrá más de 75 personajes con los que interactuar. Podría estar listo en verano. El segundo será un estilo «Pokémon Trading Card», con combates de cartas. Llegará en abril.

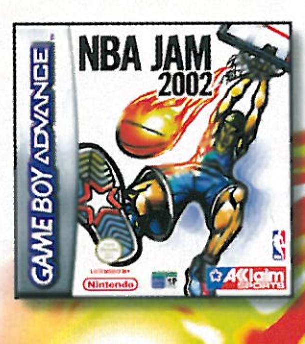


Los movimientos y acciones de Goku serán en tiempo real y su animación estará muy conseguida.



«Legacy of Goku» empezará rescatando a Gohan, hijo de Goku, de las garras de su "hermano" Raditz.

NBA JAM 2002



EL MEJOR DEPORTE PARA TU PORTÁTIL



DAVE MIRRA 2 freestyle bmx™ 2

Nintendo Acción - Mzo.'02
Novedad del mes: 92/100

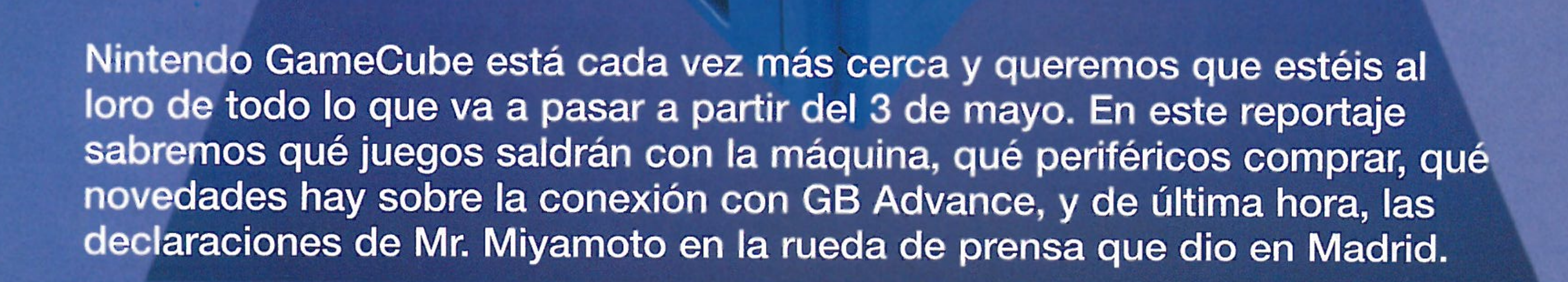




GAME BOY ADVANCE

Os contamos todas las claves: precios, fechas, periféricos, los primeros juegos...

GUÍA PARA NO PERDERSE NINGÚN DETALLE DEL LANZAMIENTO DE GAMECUBE



Nintendo GameCube está cada vez más cerca y queremos que estéis al loro de todo lo que va a pasar a partir del 3 de mayo. En este reportaje sabremos qué juegos saldrán con la máquina, qué periféricos comprar, qué novedades hay sobre la conexión con GB Advance, y de última hora, las declaraciones de Mr. Miyamoto en la rueda de prensa que dio en Madrid.

GameCube

La compras, abres la caja y...

... y te encuentras con una máquina pensada para jugar, con un sofisticado diseño, firmas tan relevantes como IBM o ATI detrás, un mando de control, un cable audio/vídeo y la fuente de alimentación. El juego lo pones tú



DESDE EL PRIMER DÍA, LA OFERTA DE ACCESORIOS DE GAMECUBE VA A SATISFACER AL MÁS EXIGENTE. EL CABLE RGB Y LA TARJETA DE MEMORIA SERÁN IMPRESCINDIBLES.

1. La consola:
249 Euros (41.000 pta, precio estimado). El día 3 de mayo se pondrá a la venta en dos colores, **azul y negro. Mide 15 x 11 x 16 centímetros.** Al frente podrás observar los cuatro puertos para otros tantos pads; en la parte superior, botones Reset, Power y Open; detrás, salidas de video analógico y digital, fuente de alimentación y un útil asa para llevarte la consola a cualquier parte; y debajo los puertos de módem y alta velocidad. El software usa tecnología **Mini DVD diseñada por Matsushita.** Son DVD de 8 cm de diámetro y 1,5 GB (1.500 MB) de capacidad.

2. El mando de control:
También en dos colores, morado y negro. Se compone de cuatro botones de acción, dos sticks analógicos y uno digital, botones L y R analógicos con click digital y botón Z en la parte superior. Un pad de diseño **ergonómico** (que se adapta como un guante a la mano), cómodo y eficaz, con los controles justos en los sitios indicados. Como sólo hay uno en el paquete inicial, puedes hacerte con otro rápidamente desde **alrededor de 26 €** (unas 4.000 pta).

3. Cable Audio/Vídeo y fuente de alimentación:
Este cable te permitirá ver la consola en tu televisión a través de las entradas RCA, y **si sólo dispones de entrada de antena** tendrás que comprarte el adaptador. El cable termina en tres clavijas, **dos para el audio, con los que disfrutaremos de efectos Dolby Surround,** y una para la imagen, que garantiza nitidez suficiente. La fuente de alimentación es de 12V.

Los primeros accesorios a la venta



Tarjeta de memoria GC

Es la tarjeta oficial, tiene **4 MB** de capacidad, un diseño compacto y gran fiabilidad. Proporciona suficiente espacio para grabar partidas y datos de tus juegos favoritos. Como experimento, prueba a meterte en el menú de la tarjeta desde la pantalla de inicio de CUBE. La tarjeta es de Nintendo y estará disponible a partir del 3 de mayo por alrededor de **20 €**.



Pad de control bicolor

Este atractivo mando bicolor **(morado por arriba, transparente por la parte de abajo)** no podrás encontrarlo en el pack de la consola, sino que se venderá aparte. Como veis, las gamas de colores en GameCube va a ser un tema tan importante o más que en GB o N64. Lo distribuirá Nintendo, por supuesto tiene la fiabilidad de los mandos de la Gran N, y su precio será **40 €**.



Cable RGB

Permitirá MÁXIMO nivel de calidad de imagen, y tendréis la posibilidad añadida de disfrutar de la tecnología **Progressive Scan**. Un sistema de barrido de imagen que garantiza máxima limpieza y nitidez. Si vuestra tele es compatible, «Rogue Leader» os servirá como prueba. Si no, igualmente conseguiréis gran definición a través de la entrada euroconector. El cable es de Nintendo y su precio será **30 €**.



Cable RF/Antena

Por si aun no habéis modernizado vuestra televisión, tranquilos que GameCube no os va a dejar colgados. Conectáis este adaptador a la salida analógica de la consola, de ahí a la tele, a la antena, y adiós salidas entrelazadas, euroconectores... Eso sí, **no esperéis la misma calidad** y definición que con el resto de dispositivos. El cable es de Nintendo y costará **20 €**.

GameCube + GBA, ¡cómo conectan!

Las posibilidades de GameCube crecerán de lo lindo gracias al cable que conectará el CUBO con GBA.





Un milagroso cable **enlazará el poder del CUBO con la pantalla portátil de Game Boy Advance.** Ese cable se pondrá a la venta el mismo día que la consola, y por un precio de alrededor de 13 € (unas 2.000 pta) nos elevará al olimpo de los videojuegos.

¿Qué puede hacer tu Advance conectada a GameCube? Puede ser un mando de control, por ejemplo. Ninguna tontería cuando seáis cuatro, y sólo tengas tres mandos... Pero lo mejor vendrá en los juegos que salgan para las dos consolas (por ejemplo «Sonic Adventure»), porque podremos **transferir a nuestro personaje de un juego a otro y continuar la partida,** o jugar un nivel de bonus o destapar alguna fase secreta en la portátil. Jugando en las dos consolas simultáneamente, claro. Y no sólo hablamos de partidas, sino también de **transferir ítems, personajes secretos, estrategias del juego de GC al de Advance.** Después podemos llevarnos la GBA a casa de un amiguete y "negociar" con él algunas adquisiciones en su CUBE. ¿Pokémon?, ¿por qué se nos habrá ocurrido ese nombre ahora? No, en serio, imaginad el tipo de conexión entre Pokémon de GC y Pokémon de Advance. Sería la interacción total. Y si no pensad en una conexión entre Internet, CUBE y GBA. Un cable, 13 Euros, nos prepara para el futuro.





▲ CABLE GB ADVANCE. *Estará disponible en las tiendas el mismo día que la máquina. Su precio, alrededor de 13 E (2.100 PTA).*

◄ SONIC SE ESTRENA. *El del puercoespín será el primer título compatible con las dos máquinas. Menudo estreno de estrella.*

Más periféricos para soñar



Mando Wavebird

Un pad para jugar hasta a 10 metros de la consola, sin cables y sin que tengamos que apuntar al receptor de infrarrojos, conectado al puerto de control pad. Tiene un diseño más aparatoso que el del pad normal, pero su ergonomía y eficacia serán las mismas. Este verano Nintendo lo lanzará en Estados Unidos.



Cable digital de vídeo

GameCube cuenta con una salida de vídeo digital, que va a elevar la calidad de la imagen a otro nivel. Con este cable, de momento sólo disponible en Japón, podremos jugar con GameCube en **televisiones de Alta Definición.** Además permite Progressive Scan en este tipo de aparatos.



Logic 3 prepara su desembarco

Varias compañías especializadas en accesorios están a punto de lanzar su línea GameCube. Una de ellas es LOGIC 3, que ya tiene preparada una oferta completísima y original para controlar nuestra GAMECUBE. Esta firma nos presenta **joysticks enormes, volantes, cables digitales e incluso una pantalla LCD o una estación de sonido.** Más información en www.hnostromo.com.

Los primeros juegos que veréis



18 WHEELER

Sega

Con la fuerza de uno de estos supertrailers de 20 toneladas llegará a CUBE **un arcade de camiones** que os va a dejar sin habla. Lo firma Sega, que diseñó la recreativa en que ahora se basa el trabajo de Acclaim. No se tocará mucho, no le hace falta.



BATMAN VENGEANCE

Ubi

Tomar el papel de Batman será como **jugar en un episodio de las Animated Series.** Su desarrollo combinará acción y plataformas, y su espíritu cuajará con fuerza entre los seguidores del héroe alado.



SONIC ADVENTURE 2

Sega

Será el **plataformas 3D** más rápido, dinámico, vertiginoso. Todos conocéis a Sonic, ¿verdad? Pues en su estreno en GC vendrá cargado con un montón de extras que le convertirán en uno de los primeros imprescindibles.



007 AGENTE EN FUEGO CRUZADO

Electronic Arts

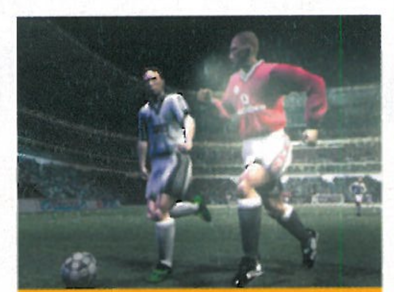
Un **argumento original,** no basado en ningún filme del agente secreto, para un shooter en primera persona que promete acción y emoción a raudales.



SUPER MONKEY BALL

Sega

La **primera gran sorpresa.** Su jugabilidad: guía al mono por escenarios que se retuercen y giran, os atrapará sin remisión. Eso y la simpatía de sus protagonistas, sin olvidar los minijuegos que traerá.



FIFA WORLD CUP 2002

Electronic Arts

El **Mundial Japón-Korea** está a la vuelta de la esquina, y EA Sports lo celebrará lanzando un disco con todas las selecciones, los jugadores y el espectáculo del deporte rey. Ya sabéis, un FIFA es siempre un FIFA.



BLOODY ROAR

Activision

Lo que os atrapará de este juego de lucha serán las **transformaciones de los personajes en animales.** Ver cómo metamorfosean, qué nuevos golpes aprenden y cómo cambia el desarrollo del arcade.



ESPN WINTER SPORTS

Konami

Los fans de los deportes de invierno podrán darse un **atracón de nieve** y esquí con la producción de Konami. Nada mejor para celebrar las recientes olimpiadas de Salt Lake City. O por si te has quedado sin esquiar...

Más todos estos...



UNIVERSAL STUDIOS

Kemco

Un paseo por las mejores atracciones de un parque temático de la Universal.



TARZAN

Ubi

Plataformas en la jungla. Entre árboles, palmeras y lagos. Exótico 100%.



CEL DAMAGE

Electronic Arts

Locas carreras de coches con un estilo gráfico de dibujos animados.



DAVE MIRRA BMX FREESTYLE 2

Acclaim

Si dominas tu bici BMX, prepárate a probarte. Y si no vete practicando...

Y también...

- **Wave Race: Blue Storm** Nintendo
- **Luigi's Mansion** Nintendo
- **Rogue Leader** Electronic Arts
- **ISS2** Nintendo
- **Tony Hawk 3** Activision
- **Donald Duck** Ubi
- **Crazy Taxi** Acclaim
- **Extreme G3** Acclaim
- **NHL Hitz** Virgin
- **Tetris Worlds** THQ

▲ SHIGERU MIYAMOTO tiene 49 años, y desde que se incorporó a Nintendo en 1977, ha trabajado en más de 70 títulos. Se le conoce como el "Spielberg de los videojuegos".

▲ SATORU IWATA tiene 42 años, y en 1993 presidió la compañía Hal Laboratory (os sonará por los juegos de Kirby). Desde el 2000 dirige la planificación global de Nintendo.

Estuvimos con "el genio" en su visita a España

SHIGERU MIYAMOTO: "Hemos hecho una consola de otra generación"

Nintendo Acción asistió a la rueda de prensa que dieron en Madrid los dos máximos responsables de Nintendo Japón. GameCube quedó oficialmente presentada.



MI HÉROE. Los buenos ratos que he pasado yo con los juegos de este señor. ¡¡Y ahora está ahí, conmigo!! Y además posa con Nintendo Acción. No tengo palabras. Fdo. Juan C. García, el "dire".

Fue en el **Hotel Palace,** el día 18 de febrero. **Shigeru Miyamoto,** Director de desarrollo de software, y **Satoru Iwata**, Director de planificación de Nintendo Japón, reunieron a un grupo de privilegiados periodistas para transmitirnos sus sensaciones, en directo, sobre GameCube.

Y bien, lo primero que nos interesaba saber era el **estado de los proyectos más ambiciosos de Nintendo** para CUBE: Mario y Zelda. Habíamos visto un video del bigotes y andábamos picados por su buen estado. "Aún no hemos decidido cuándo saldrá «Mario Sunshine», pero queremos lanzarlo cuando haga mucho SOL". Vaya, sonaba a verano pero ¿en Europa? "Durante este año estará, seguro. Además no tendrá mucho texto y no tardaremos en traducirlo" afirmó Miyamoto. "Durante el E3 queremos enseñarlo. Lo que ahora puedo decir es que será **un juego de acción,** planteado como una versión de lujo de Mario 64. Mario utilizará una pistola de agua, que contrastará con el sol y el calor que emitirá el juego".

"Zelda de GC lo lanzaremos este año en Japón", nos respondió Mr. Iwata, "pero vamos a tardar más tiempo en traducirlo. Podría estar en Europa durante el **primer semestre de 2003"**. ¿Y qué hay sobre los rumores que afirman que se ha vuelto al **diseño más REAL,** dejando a un lado el look de dibujos animados? "Ya sabemos que esto es un punto de polémica entre los fans de Zelda. Hoy podríamos haber enseñado imágenes de Zelda, pero eso no haría más que avivar la polémica, porque **para sentir el juego hay que tocarlo,** y eso es lo que voy a hacer en el E3, presentarlo para que se pueda sentir".

A continuación nos pusimos a hablar sobre el tipo de títulos que quieren para GameCube. Miyamoto e Iwata tienen claro que "Nintendo quiere tener títulos muy variados y originales". Y que su objetivo es que "los usuarios utilicen su inteligencia mientras juegan con nuestro soft.".

Los licenciatarios, por otro lado, tienen a GameCube en su punto de mira. "Hubo pocos third parties en N64 por el coste del cartucho, pero esta vez va a haber muchos títulos -explicó Iwata-. En un año van a salir tantos juegos que **no vais a poder jugar con todos"**. Y es que no sólo



«MARIO SUNSHINE» *Lo penúltimo en que trabaja Mr. Miyamoto para GameCube.*



MR. IWATA *augura un año lleno de buenos juegos, y muchos, para GameCube.*



MIYAMOTO DEJÓ *claro lo importante que es el mercado europeo para NIntendo. Por eso se lanzarán 500.000 máquinas a las tiendas el primer día. Ahí es nada.*

"DEJO DE CREAR JUEGOS SI VAN A SER PIRATEADOS. LA PIRATERÍA HARÁ DESAPARECER LA INDUSTRIA DEL ENTRETENIMIENTO". MR. MIYAMOTO



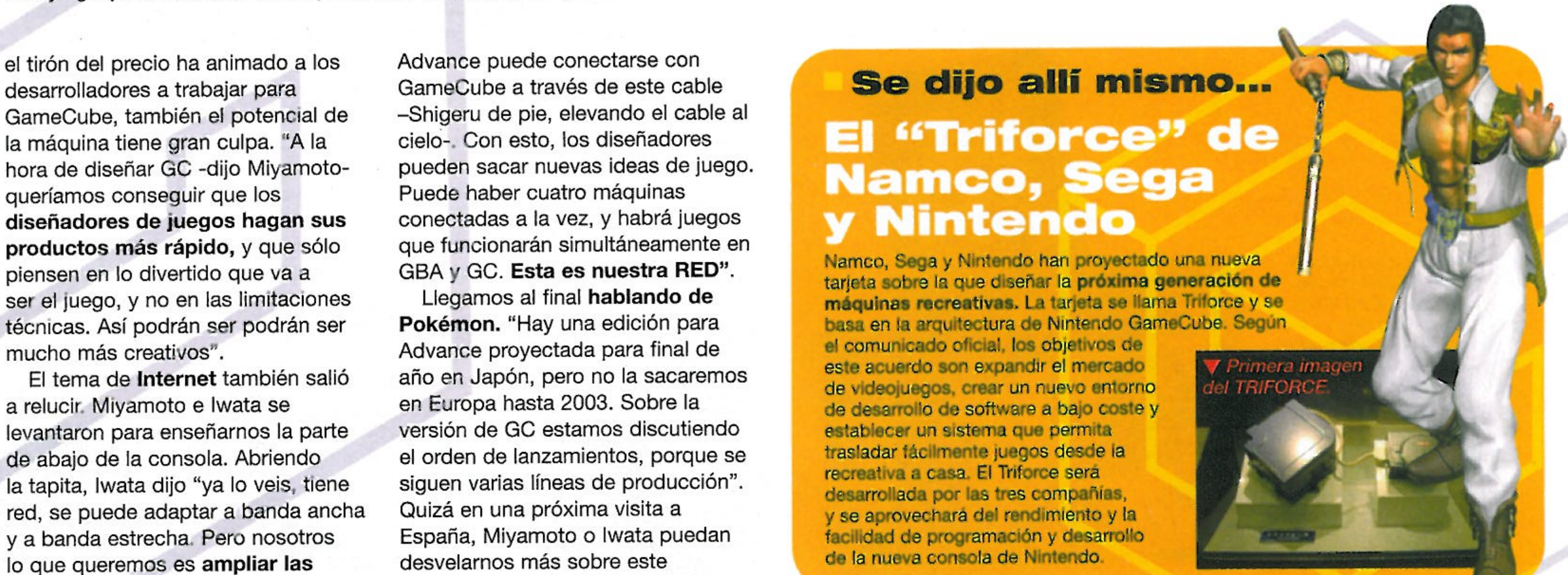
MR. MIYAMOTO JUEGA *con Pikmin, una de sus creaciones para GC. Según declara, es el juego que ha diseñado con mayor libertad (técnica) de los que ha hecho.*



QUÉ MAJO. *No tuvo ningún problema a la hora de firmarnos unos autógrafos.*

Quedó claro en la rueda de prensa...

- Que **jugaremos con Mario y Zelda** de GameCube en el show E3 americano que se celebrará en mayo. "Hay que tocar y sentir antes de valorar".
- Que Nintendo GameCube va a aglutinar a los mejores licenciatarios, con **juegos originales y variados,** diseñados para un público muy amplio.
- Que en marzo de 2003 habrá **3.000.000 de GameCubes** en Europa.
- Que hay muchos **diseñadores jóvenes** implicados en juegos para GameCube, porque Nintendo les ha dado un papel primordial en su nueva máquina.
- Que vimos dos vídeos muy guays. Uno con **«Mario Sunshine»**, «Metroid» (se nos cayó la baba), «StarFox» y «Eternal Darkness», y otro con dos proyectos muy japoneses, «Doshin the giant» y «Doubutsu Bancho» («Animal Leader»).
- Que el nuevo **Pokémon de GameCube** se jugará con la edición de Advance, pero que la jugabilidad tendrá más miga que la conexión entre «Stadium 2» y cualquiera de las ediciones actuales de Game Boy.
- Que nos sorprenderá **Bowser**, o mejor, cómo o dónde le encontraremos, en «Mario Sunshine».
- Que «Animal Forest» será compatible **GameCube-Game Boy Advance**, pero no necesitará que conectemos un cartucho a la portátil.
- Que Europa es un mercado de gran importancia para Nintendo, y por eso han creído conveniente esperar para lanzar GameCube arropada con suficientes títulos. **"Una situación en la que comienza la venta pero no hay producto**, sólo va a causar molestias entre usuarios y distribuidores."
- Que era la primera vez que estaban en España, y que les ha encantado el país. Miyamoto dijo que **"a mi staff le encantaría estar aquí en este momento"** (sí, hacía muy buen tiempo en Madrid ese día).



el tirón del precio ha animado a los desarrolladores a trabajar para GameCube, también el potencial de la máquina tiene gran culpa. "A la hora de diseñar GC -dijo Miyamoto- queríamos conseguir que los **diseñadores de juegos hagan sus productos más rápido,** y que sólo piensen en lo divertido que va a ser el juego, y no en las limitaciones técnicas. Así podrán ser podrán ser mucho más creativos".

El tema de **Internet** también salió a relucir. Miyamoto e Iwata se levantaron para enseñarnos la parte de abajo de la consola. Abriendo la tapita, Iwata dijo "ya lo veis, tiene red, se puede adaptar a banda ancha y a banda estrecha. Pero nosotros lo que queremos es **ampliar las posibilidades de juego.** Game Boy Advance puede conectarse con GameCube a través de este cable –Shigeru de pie, elevando el cable al cielo-. Con esto, los diseñadores pueden sacar nuevas ideas de juego. Puede haber cuatro máquinas conectadas a la vez, y habrá juegos que funcionarán simultáneamente en GBA y GC. **Esta es nuestra RED"**.

Llegamos al final **hablando de Pokémon.** "Hay una edición para Advance proyectada para final de año en Japón, pero no la sacaremos en Europa hasta 2003. Sobre la versión de GC estamos discutiendo el orden de lanzamientos, porque se siguen varias líneas de producción". Quizá en una próxima visita a España, Miyamoto o Iwata puedan desvelarnos más sobre este proyecto. En eso quedamos...

Se dijo allí mismo...

El "Triforce" de Namco, Sega y Nintendo

Namco, Sega y Nintendo han proyectado una nueva tarjeta sobre la que diseñar la **próxima generación de máquinas recreativas.** La tarjeta se llama Triforce y se basa en la arquitectura de Nintendo GameCube. Según el comunicado oficial, los objetivos de este acuerdo son expandir el mercado de videojuegos, crear un nuevo entorno de desarrollo de software a bajo coste y establecer un sistema que permita trasladar fácilmente juegos desde la recreativa a casa. El Triforce será desarrollada por las tres compañías, y se aprovechará del rendimiento y la facilidad de programación y desarrollo de la nueva consola de Nintendo.

▼ *Primera imagen del TRIFORCE.*

POKéMON MINI ¡Todo Pokémon en tu mano!

¡Con todos ustedes, la única consola dedicada exclusivamente a Pokémon! El pequeño milagro de Nintendo ya está en las tiendas españolas por unos 50 euros, y si aún no estáis decididos a comprarla, quizá esta información os dé el empujoncito definitivo.

LLÉVATELO A UNA MANO
*Este cacharrete mide **74 mm** de alto, **58 mm** de ancho y **23 mm** de gordo (de profundo, vale). Pesa sólo **70 gramos** y cabe en cualquier sitio. Por cierto, mira bien dónde dejas los juegos, porque son tan pequeños como un sello de correos y se pueden "distraer" con un estornudo que se te escape.*

Señores, **esto tan pequeñito es una consola.** Aunque pudieran confundirla fácilmente con un reloj de pulsera, o un podómetro Pokémon Pikachu, la cosa tiene más miga. Utiliza cartuchos, es de Nintendo y... ¡es sólo para pokémaníacos! Pero tranquilicémonos y fijémonos bien en ella. Lo primero que llama la atención es el tamaño. ¿Tenéis una Advance? Pues en el mismo espacio cabrían casi tres Pokémon Mini. Pesa sólo 70 gramos, **cabe en la palma de la mano, su pantalla es monocroma** y el sonido consiste en los pitiditos típicos de las "handhelds", pero no por ello debemos perderle el respeto, porque una vez en funcionamiento, sorprende. Entre sus funciones encontramos el **Rumble,** que hace temblar la consola; la **comunicación por infrarrojos,** para jugar con más gente sin cable alguno; o el innovador **Shock Sensor,** que añade una nueva dimensión al control en los videojuegos. También, en el cartucho que adquiriremos junto con la consola, tendremos un reloj con cronómetro, pero eso es otra historia.

Los juegos son otra historia

Esta consola, como hemos dicho, utiliza **cartuchitos de 4 Megabytes.** Y, en general, los juegos son de lo más simplón en desarrollo, pero gracias a las características de la consola, **resultan innovadores** a más no poder. El Rumble, en «Pokémon Party Mini», es utilizado de forma muy original. Además de conjugar las vibraciones con choques de objetos en la pantalla, en el minijuego «Hitmonchan Boxing», si notas que tu Pokémon Mini tiembla, debes dejar de sacudir la consola. Lo que nos lleva al Shock Sensor, función ya utilizada en el podómetro Pokémon Pikachu. Nos permite mover la consola rápidamente, sacudirla, para aumentar la fuerza del puñetazo a Hitmonchan. Y todo esto lo podemos **jugar en grupo, hasta seis participantes** sentaditos unos cerca de otros (máximo un metro), utilizando los infrarrojos.

Cada juego sale a la venta por unos 15 € (unas 2.500 PTA) aunque de momento sólo disfrutaremos de los tres que veis aquí. Pero en Nintendo ya están ocupándose de los próximos, tranquilos.

Los tres modelos



*Estos son los tres modelos que podéis adquirir desde el 15 de marzo. Está difícil elegir entre el verde **Chikorita**, el azul **Wooper** y el morado **Smoochum**, ¿verdad? ¡Hum! ¡Qué porras, el azul! Venga, dale los 50 euros (más o menos) al señor y ten cuidado al sacar la consola de la caja, a ver si se va a escapar el cartuchito que viene junto con tu consola nueva: «Pokémon Party Mini».*

¡Los especialistas de













POR SU TAMAÑO, NADIE DIRÍA QUE POKéMON MINI ES CAPAZ DE OFRECER TANTA DIVERSIÓN. PEQUEÑA, ORIGINAL, POTENTE... Y A UN BUEN PRECIO.

POKéMON PARTY MINI

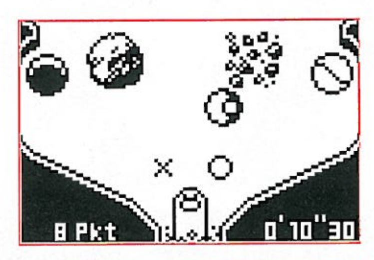
Incluye **seis minijuegos** simples, pero arrolladores:

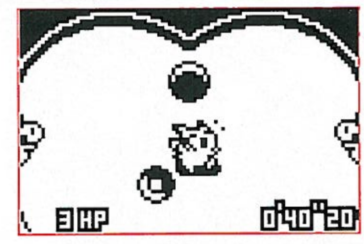
- **Pikachu's Rocket Start**
Una carrera en la que sólo importa hacer mejor salida que el contrario.
- **Slowking's Judge**
Debes decidir si los balones caen dentro o fuera del campo de juego.
- **Chansey's Dribble**
Lleva un balón, lo más rápidamente posible, hasta la meta.
- **Bellossom's Dance**
Imita el baile de los Bellossom usando la cruceta y un botón. ¡Y rápido!
- **Hitmonchan's Boxing**
Sacude, mueve, haz temblar la consola. Cuantas más veces lo hagas en un tiempo límite, más gordo será el puñetazo.
- **Sneasel's Fake Out**
Este es sólo para 2 jugadores. Debes engañar al contrario pulsando izquierda o derecha, para que no te bloquee. Y viceversa, el otro jugador "infrarrojero".



POKéMON PINBALL MINI

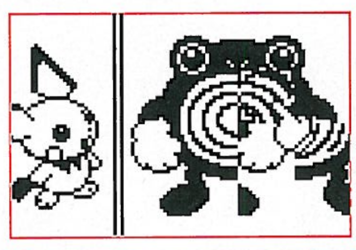
Para los fanáticos de la versión mayor, todo un acierto. Tienes **90 niveles para dejarte el dedo dándole a la Pokéball.** Sí, el dedo, porque **se controla a una sola mano,** y cogiendo la consola de manera inusual. Tendrás que conseguir colar la bola por los sitios que te indiquen, reventar obstáculos, y variaciones sobre el tema, en un tiempo límite. Estaba difícil simplificar un pinball, pero Nintendo lo ha conseguido con un excelente resultado.

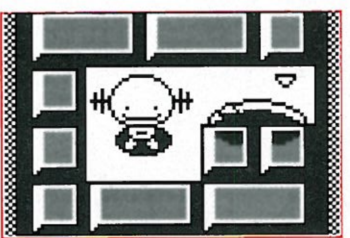




POKéMON PUZZLE COLLECTION

Este tranquilizador cartuchito incluye **80 puzzles diferentes,** cargados de retos que van del "esto está tirao" al "pues inténtalo tú, listo". Rehacer un dibujo desordenado, encontrar el camino entre un montón de bloques, completar una figura con las piezas necesarias... Eso, un montón de puzzles. Tendrás que resolver todos, de los 4 tipos que se incluyen, para **completar la Mini Pokédex** del cartuchito.





Pokémon Mini: con mucho futuro

En la **revista japonesa "Coro Coro"** (¡la-laraliaaaBASTA!) se ha anunciado que **otros dos juegos están en camino.** El primero se llamará **«Pokémon Shocking Tetorisu»** (se habrán quedado a gusto, en Nintendo Japón). Se supone que utilizaremos el Shock Sensor para atrapar Pokémon, es decir, que a sacudir tocan. Podremos capturar los 251 y verlos en el álbum de capturas, además de luchar por infrarrojos con otros jugadores. El segundo es **«Pokémon Puzzle Collection Vol. 2»** (éste se pilla mejor, sí), la secuela del juego de puzzles que incluirá cuatro tipos de puzzle totalmente nuevos. Se espera que estén en las calles (de Japón) a finales de Marzo, así que ya os contaremos cuando caigan en nuestras temblorosas manos.





Los controles incluyen **cruceta, botones A y B... y C.** En la esquina de arriba, a la derecha. Esto permite y a veces obliga (como en «Pokémon Pinball Mini»), a jugar con la consola agarrada a la manera del abuelo, cuando mira la hora en su reloj de bolsillo. Y el caso es que no es la única manera extraña (ya se nos hará cotidiana, ya) de coger el aparatito. ¿Habéis probado a sacudirla? Ahí no nos metemos, porque todavía no sabemos cómo reventar el récord del insufrible Jimmy.



Nintendo Acción sacuden!





No, nada de violencia gratuita. Nos referimos a sacudir, zarandear la consolita. Lo **innovador del sistema de control Shock Sensor,** hace que incluso los más jugones se las vean y se las deseen para conseguir los mejores records. Para sacudir la consola, la gente de la redacción adopta estos extraños gestos, e incluso comprometidas poses. ¡Lo que sea, con tal de ganar a Jimmy!

Luigi es la estrella esta vez, y ¡cómo va a brillar!

LUIGI´S MANSION

DATOS TÉCNICOS

- GAMECUBE
- ACCIÓN
- 3 DE MAYO
- Compañía: **NINTENDO**
- Equipo: **NINTENDO**
- Origen del Juego: **JAPÓN**
- Idioma: **CASTELLANO**

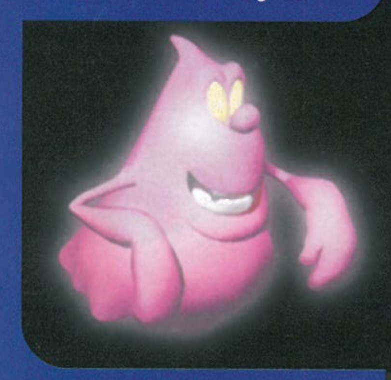
ADEMÁS SABEMOS QUE

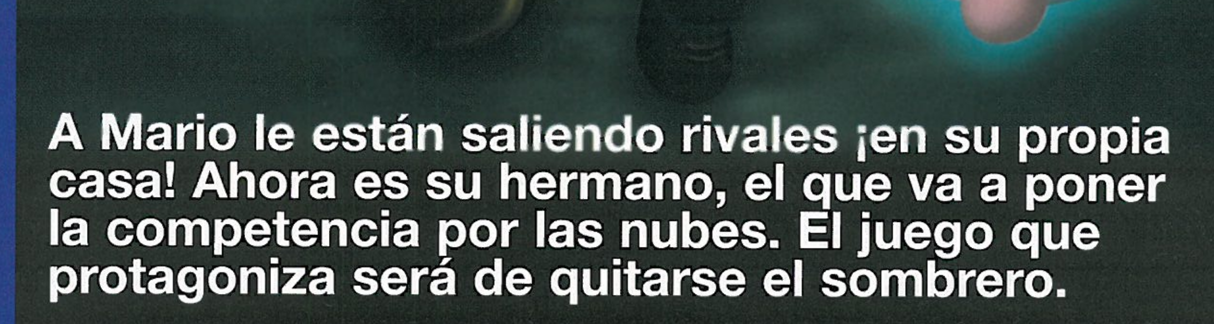
- La **primera vez que se mostraron imágenes del juego,** en el E3 del 2000, gran parte de la prensa que estaba allí pensó que se trataba solo de una demo gráfica del potencial de la consola.
- En **«Mario is Missing»**, uno de los juegos educativos que lanzó Mindscape para Super Nintendo, Luigi ya fue el protagonista, y entonces buscaba a Mario por todo el mundo.



NEGOCIO FAMILIAR

- Es la primera vez que Mario no estrena consola, pero su hermano Luigi le ha cogido el testigo con garantía total de diversión. Olvidarás al bigotes.





A Mario le están saliendo rivales ¡en su propia casa! Ahora es su hermano, el que va a poner la competencia por las nubes. El juego que protagoniza será de quitarse el sombrero.

La vida de Luigi no ha sido un camino de rosas. Durante su niñez heredaba el vestuario usado de su hermano mayor, así como sus libros del cole llenos de garabatos. Cuando a ambos les creció el bigote, Mario empezó a llevarse la gloria de las aventuras de los dos. Por muchas fases que se solucionase Luigi, por muchas veces que quedase el primero en los karts, el cartelito del "Player 2" planeaba siempre sobre su cabeza... Y ha terminado por asumir su papel de ayudante, justo ahora que los malhechores vuelven a poner en práctica su fea manía de secuestrar, precisamente con su hermano.

La fama cuesta

Luigi va a tener que currárselo en su estelar estreno en GameCube. Tendrá que superar los nervios y sobre todo su carácter asustadizo, porque **la mansión en la que tienen cautivo a Mario estará llena de fantasmas** con verdaderos problemas de hospitalidad. Su **arma fundamental será la aspiradora,** regalo de un extraño Profesor, quien además le aconsejará durante el resto de la aventura por medio de una Game Boy bastante original. El aspirador lo utilizaremos para absorber fantasmas. La mecánica de juego dice que cuando **expongamos los fantasmas a la luz de nuestra linterna, se volverán vulnerables** y entonces podremos absorberlos. De esta guisa limpiaremos de enemigos una habitación para recibir a cambio la llave que nos permitirá enfrentarnos a los malos de otra. En total habrá **más de 50 estancias** que visitaremos a lo largo de cuatro grandes fases. Por supuesto detrás de cada puerta habrá puzzles nuevos ▶





CONOCIENDO LA MANSIÓN

Así fue mi primera partida. Al principio se reían de mí porque no me atrevía a entrar, pero ahora... ¡soy un experto cazafantasmas!



Un mapa incomprensible. No debí perderme Barrio Sésamo aquella tarde...



Aún así he llegado al caserón éste. En la agencia dijeron que era acogedor...



...Me van a oír. Las puertas cerradas, los plomos fundidos... ¡Ah! Y un fantasma...



Se le ha caído una llave al pobre. Le buscaré y se la devuelvo. Eso me honra...



Abro un candado y me encuentro a un hombrecillo pasando la aspiradora...



...que me regala y me enseña a usarla para cazar a los molestos fantasmas.



¡Pero vaya con los fantasmas! Menudo susto me han dado estos bichos.

Saco los bártulos y les doy una buena, pero me he manchado y está a oscuras.



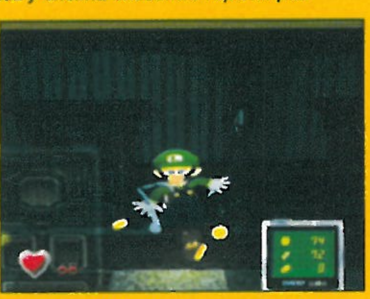
En cuanto acabo con ellos se enciende la luz y encima encuentro ropa limpia.



Si miras con la GB Horror a los espejos, te mandan al principio... Qué bonito soy...



Me siento con fuerzas, ahora son los fantasmas los que se asustan al verme...



...No hay habitación que se me resista. ¡Ao!... puerta de pega... vaya planchazo.

¿A QUÉ ASPIRAS?



Los fantasmas no son tan fieros como pueda parecer en un principio. Se empeñarán en asustarte, pero a la hora de la verdad a ellos se les saldrá el corazón con solo iluminarles un poquito. Aprovecha esos segundos de sobresalto para sacar la "Poltergust 3000" y aspirar. Ya verás cómo acabas capturándolos de tres en tres.



En esta habitación tan lujosa y luminosa habrá un buen puñado de cofres con premios suculentos dentro.



Ningún objeto impedirá la visibilidad. Si se interpone entre Luigi y nosotros, se volverá transparente.

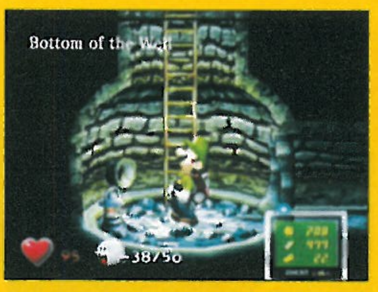


¡Cuánta pasta! Con todo esto por fin podré comprarme la GameCube. Ey, pero si estoy jugando con ella.

¡BENDITA ASPIRADORA!



"Poltergust 3000" es el nombre de la aspiradora que el Profesor E. Gadd nos proporcionará para terminar con la invasión fantasmal. Además de tragar polvo le encontraremos otros útiles usos, como lanzar agua. Fantástica herramienta, sí.



Cualquier rincón del juego estará ambientado perfectamente. Aquí el pozo.



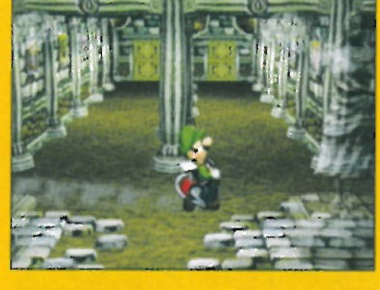
Tendrás que plantar cara a fantasmas invisibles guiándote por su reflejo.



Usando la Game Boy Horror podrás ver en primera persona todos los detalles.



El papel de la linterna será fundamental no sólo para capturar a los malos, también porque la mansión estará a oscuras y estrellarse con las paredes da chichones.





Los efectos de luz van a ser constantes (y alucinantes) durante las partidas.



que resolver y fantasmas malos cada vez más difíciles de capturar... especialmente los peligrosísimos Jefes Finales, que pondrán a prueba todas las habilidades que Luigi, y su aspiradora, vayan consiguiendo. A medida que avancemos, no todos los fantasmas se dejarán absorber tan fácilmente...

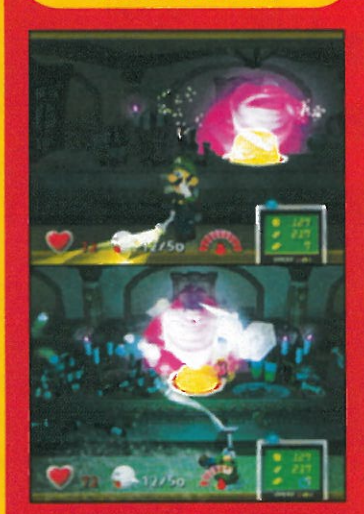
¡Pero qué bonito!

La ambientación en que sucederá todo esto **te dejará completamente atónito.** Desde la primera puerta que abras, cada mesa, cada sillón podría ser el escondrijo de un fantasma, así que tendrás que **interactuar con todo el entorno** hasta dar con uno o sorprenderte con la repentina aparición de ítems para coleccionar o para mejorar tu salud.

El **aspecto gráfico** hará gala de una brillantez nunca vista. Empezando por el propio Luigi, del que podremos **distinguir su frío aliento** con cada respiración, o las expresiones cambiantes de su cara cada vez que se sobresalte por las apariciones, y terminando en el protagonismo que adquirirá la **iluminación.** Así, toda la Mansión estará sumida en la penumbra, pero cada luz, por mínima que sea sea, incidirá de manera realista en objetos y personajes creando una increíble ambientación.

El control se merece que hagamos un punto y aparte. Muchos **tendréis vuestro primer contacto con el pad de la GameCube mientras jugáis con este juego,** y aunque puede que al principio no demostréis demasiada pericia usando el stick analógico C (el amarillo), el mismo Luigi os irá aleccionando y enseguida os daréis cuenta de todas las posibilidades que esconde. Es puro "estilo Miyamoto". En general se respirará un aire inconfundible a Nintendo, en el que todos los elementos contribuirán a hacer de «Luigi's Mansion» el primer grande de CUBE.

EL FANTASMA GOURMET

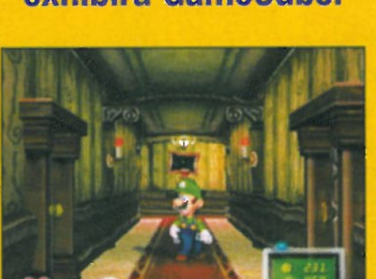


Este gordinflón que no para de comer por mucho que trates de distraerle es de los espíritus que más nos han impactado en nuestro primer contacto con el juego. El tío ansioso tiene a varios camareros fantasmales esclavizados y en cuanto se acabe su ración de gelatina ya estará esperando más. ¿Se os ocurre ya la manera de asustarle?... ¿Habrá hueco para él en la aspiradora o tendremos que esperar a que haga la digestión?... ¿Se zampará Luigi las sobras?...



Para que el marcador de los fantasmas baje a cero y así caigan en tus redes, tendrás que dirigir la aspiradora al lado contrario al que se dirijan ellos, con el stick C.

De la mano de Luigi recorreremos más de 50 habitaciones, capturando fantasmas y disfrutando de las delicias técnicas que exhibirá GameCube.



¡Güaaa! Son un montón... A moverse con velocidad y pillarles desprevenidos.



La cámara seguirá impecablemente a Luigi cuando pase por estrechos pasillos.

Cuando uno anda sobre el fuego, se quema. Era lógico, ¿no Luigi?

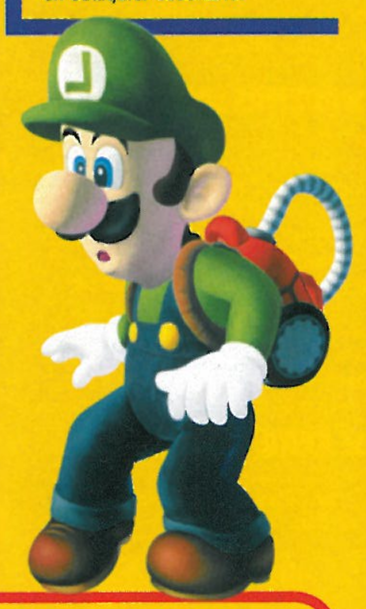
¡NO TE PIERDAS!

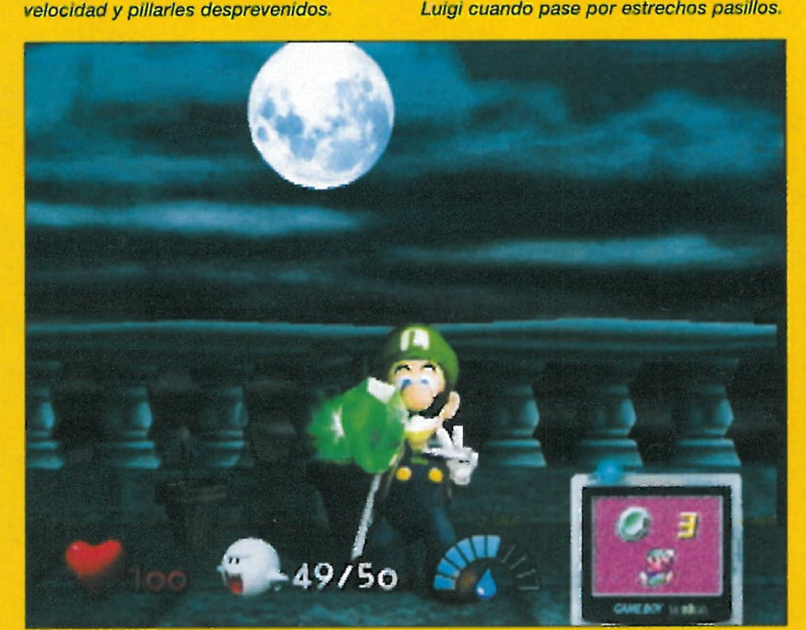


La aventura de Luigi hará gala de una solidez gráfica excepcional, dejando bien claro el potencial que guarda GameCube.



No habrás visto nunca nada parecido a los efectos de luces a tiempo real que se sucederán en cualquier escenario.





Además de dinero y corazones, algunos objetos ocultarán piedras preciosas que iremos coleccionando. Un detalle que seguramente alargue la vida del juego.

"LOS OTROS" PIDEN GUERRA





Además de los fantasmillas "genéricos" que harán su aparición en cualquier lugar y a veces en grupo, existirán espíritus que requerirán un poco más de ingenio por nuestra parte para ser capturados. La simple iluminación de la linterna en ocasiones no será suficiente para asustarles, y como éste es el único momento en el que serán vulnerables, tendremos que encontrar otra forma de conseguirlo.

Si aún no sabes qué decir de GameCube, mójate un poco

WAVE RACE BLUE STORM

DATOS DEL JUEGO

- GAMECUBE
- CARRERAS
- 3 DE MAYO
- Compañía: **NINTENDO**
- Equipo: **NST**
- Origen del Juego: **USA**
- Idioma: **INGLÉS**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

Su calidad gráfica ha invitado a Nintendo a incluir, por primera vez, una **opción HDTV. Sí, Progressive Scan.** La mayor calidad de imagen posible en Nintendo GameCube. Claro, que habrá que tener **TV y cable adecuados.**

Aunque el **equipo de desarrollo** también pertenece a Nintendo, **es diferente** del que creó el exitazo para N64. Se buscaba gente dedicada por entero a GameCube, para mostrar su potencia en un título de lanzamiento.

ÉXITO SEGURO

Junto con «Luigi's Mansion» y «Rogue Leader», este título promete copar las ventas de software de GameCube.







Los rayos del sol poniente provocan reflejos en la propia lente de la cámara. ¡A morirse del realismo, ar!

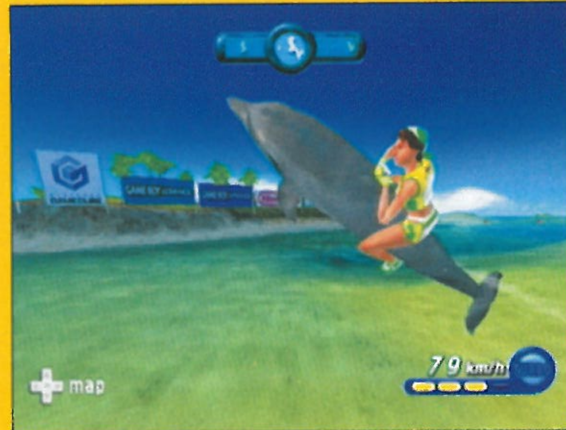
¿Alguna vez te has quedado mirando fijamente las olas desde la orilla?, ¿crees que se puede "capturar" ese vaivén? No preguntéis cómo, pero Nintendo lo ha hecho para este juego.

Si últimamente has montado en una moto de agua, a lo mejor has comparado esa sensación (tan guay) con la que ya tenías después de jugar con «Wave Race 64». No nos extraña, ningún juego ha podido/sabido todavía **reproducir el movimiento del agua de esa manera tan real,** y mucho menos con una moto acuática rompiendo las olas al mismo tiempo. Bien, pues cinco años después de ese impacto, que aún nos dura, Nintendo quiere superar lo insuperable. Por eso la fórmula de su nuevo «Wave Race: Blue Storm» toma prestada la base del original (y algo más, bien, un circuito completo) pero **añade suficientes novedades técnicas y jugables** como para enfrentarnos a un juego completamente nuevo. Si eres fan de Wave, te entusiasmará lo que viene a continuación. Si empiezas ahora, no te pierdas esto.

El aire en la cara, el golpe de las olas...

En realidad guiarse por «Wave Race: BS» será bastante simple. Es una **carrera de motos acuáticas por 8 circuitos** enrevesadillos, la verdad, que tendremos que recorrer en **plan eslálom,** cogiendo "boyas", vamos. De modo que lo único que hay que hacer es girar para cogerlas, más o menos ajustadamente (los botones L y R parecen diseñados para este juego), y acelerar cuando corresponda. Será el agua, el mar, lo que convierta esta "simple" carrera en un maratón de buenas vibraciones. Fijaos en las olas. ¿Dónde está su secreto? Pues en que **ninguna nos parecerá igual a otra.** Eso es. Cada ola tendrá una forma, un tamaño y un tipo. Y no sólo eso, también el complejo mapeado de texturas que se ha utilizado potenciará esa sensación de flotar y disfrutar. ▶





PRIMER REMOJÓN

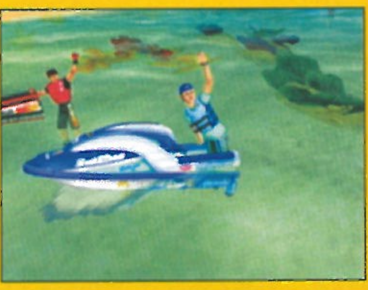
Enciendes la consola, miras el mando y lo coges sudando por el nerviosismo. Después de tantos años conduciendo coches, motos y cosas con ruedas... te ponen sobre la superficie del mar. Bueno, en la piscina te defendías, ¿no?



Sí, sí, hay muchos circuitos, pero nada más encender, sólo puedes ir a éste.



Una vez "elegido" Dolphin Park, vamos a probar... ah, sí, podemos escoger piloto.



¡Pues el niñato con gorra! Al empezar, la cámara se fija en el chico. ¡Hola, buenas!



¡UPS! Ya ha empezado y nosotros sin saber los controles. ¿El A acelerará o...?



Talmente, talmente. Pues a ver cómo los cojo ahora, con el oleaje que dejan éstos.



Vamos a seguir proba... ¿eh? Mira por dónde hemos encontrado el turbo o algo.



¡Ya soy el primero! Pues no, un delfín acaba de tomarme la delantera, aunque...



...no participa, porque no lleva moto ni naargh! ¡Una rampa! ¿Cómo se aterriza...



...correctamente? Bueno, es igual. Si hasta he hecho un trick. ¡Esto está tirao!



Tirado, sí. Tiradísimo me he quedado por querer recortar en la curva. A ver si no...



...me salto la boya y¡DEJADME, YO NO HE SIDO! Ah, que es el destello del sol.



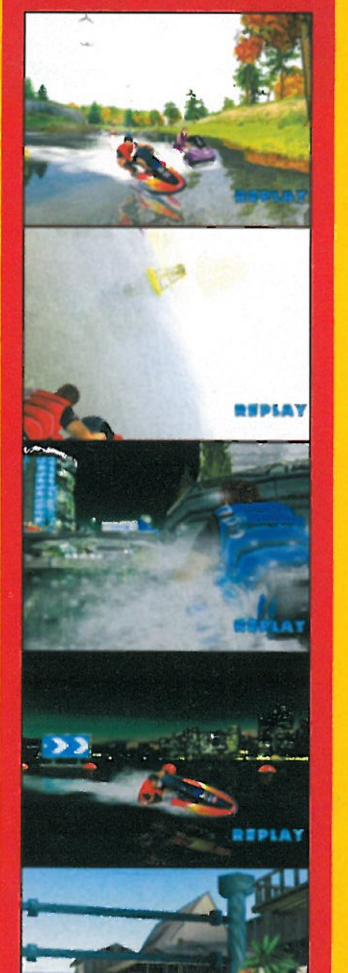
Una llegada poco ortodoxa, pero molona. ¡Y soy el tercero!

PARA UN PILOTAJE PERFECTO...

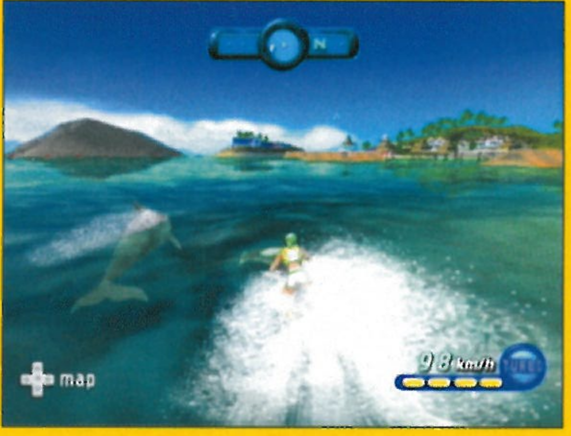


Nada mejor que un tutorial. Y el que veremos en «Wave Race» se saldrá. Estará seccionado en pruebas de control, saltos y trucos. Antes de cada prueba escucharemos una explicación, a la vez que vemos a uno de los pilotos ejecutándola. Y por si aún no quedara claro, los controles a pulsar aparecerán en la banda inferior de la pantalla.

¡ESTO HABRÍA QUE GRABARLO!



No porque hayas quedado el primero o algo así de vano. Las repeticiones de cada carrera merecerán la pena por sí mismas. Ofrecen 5 cámaras que podrás ir cambiando a tu gusto, y en ellas podrás apreciar (más tranquilo) el gran trabajo técnico: decorado, gotas en la cámara, luces, estelas...



No sólo los animalillos darán sensación de vida en las carreras. Además de delfines, tortugas gigantes, gaviotas y ballenas...



...en el circuito ártico, veremos desprenderse un pedazo de iceberg que provocará una ola gigante. Da miedo con pensarlo.



Los atajos, como éste por el hielo horadado, estarán a la orden del día.



Las rampas os harán disfrutar una barbaridad cuando sepáis algunos tricks.



Un contrincante pegado al trasero, y cuatro boyas falladas. Difícil situación.





Nunca se había visto en una consola tal realismo en el tratamiento del agua. Pero «Waverace BS» no se quedará ahí, ofrecerá jugabilidad y emoción continuas.

Estos programadores son la repera, ¿eh? Y para demostrarlo todavía más, fijaos en el trabajo que han hecho con los circuitos. Los **escenarios arroparán la carrera** proponiendo distintos parajes perfectamente ambientados: luces y barcos en el puerto, icebergs entre el hielo, una jungla maya con caminos secretos entre el pantano. Y luego estarán los peces, muchos y variados, que nos acompañarán durante el viaje...

¡Compitiendo!

Decíamos antes que el juego se podía resumir rápido: una carrera de motos de agua. Bueno, añadimos que habrá **cinco modos de juego,** y así le ponemos algo más de picante. El modo corazón será el **campeonato.** Competiremos por alcanzar la máxima cantidad de puntos, lo que a su vez nos permitirá ir abriendo nuevos escenarios. Habrá que recurrir además a la **estrategia** (y no sólo a la habilidad) para superar cada circuito, puesto que podremos elegir el orden para afrontarlos en función de las condiciones climatológicas. Puede que un circuito que se te resiste, te parezca pan comido a la luz del sol. Entre lluvias y oscuridad uno se suele perder...

Como buen juego de carreras no faltará el **modo contrarreloj:** si coges bien las olas, coordinando el salto entre ellas, obtendrás máxima velocidad. Y el **modo "stunt"** nos invitará a recorrer un circuito a través de anillos y checkpoints haciendo el máximo número posible de piruetas. Por cierto que comparando con el juego de N64, os vais a encontrar con muchas más piruetas: más de una docena por hacer, parece. Otra razón más para atraer la atención de todo el mundo.

NADA POR AQUÍ, TRUCO POR ALLÁ



El modo de juego Stunt, que ya conocerán los Nintenderos natos, nos propondrá recorrer los circuitos de una manera bastante diferente. De primeras, no habrá rivales, pero sí una barbaridad de aros por los que tendrás que pasar (por orgulloso que seas) para ganar puntos. Además, no debes parar de hacer tricks. Vamos que, en este modo, lo normal será ver a tu piloto agarrado con un pie a la moto, a 10 metros de altura y cruzando un enorme aro.



Las iluminaciones no se limitarán al propio sol. En las carreras nocturnas, además de la espléndida luna que podéis ver al fondo, se usará luz artificial, igual de realista.



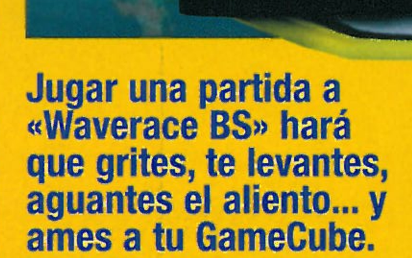




No, si salir, puedes salir, y ver mundo indefinidamente... hasta que pasen 5 seg.



Si te sacudes una gran galleta, tu piloto saldrá despedido, dejando la moto solita.



Jugar una partida a «Waverace BS» hará que grites, te levantes, aguantes el aliento... y ames a tu GameCube.



Esto se llama ola. Y come cosas. En este caso, somos nosotros los comidos. Será un flipe total ver el efecto que hace sobre la imagen y escuchar el motor amortiguado.



Para dos, tres, y cuatro jugadores. Partición horizontal para dos, la típica para cuatro y... ¡mirad qué inteligentemente se mostrará el juego para tres! Disfrutaremos de los circuitos que hayamos abierto en el modo campeonato y la misma velocidad de juego.

¡NO TE PIERDAS!



***Tu piloto tiene vida.** Se mueve continuamente para amortiguar el oleaje, si alguien se acerca intenta sacudirle, echa miradas...*



***El increíble realismo de...** ¡TODO! El sol realmente deslumbra al pilotar, el oleaje te zarandea, el agua salpica la cámara... Placer.*



La tranquila superficie del lago del primer nivel se irá rizando a medida que los pilotos dejen sus estelas.



¡Ep, que me vierto! Antes de saltar, deberéis mirar bien dónde vais a caer. Un golpe y te verás haciendo rodeo.

Si eres un nostálgico, ¿por qué no echas un ojo al primer Wave para N64? En nuestra NA **número 54**

La FUERZA que acompañará a Nintendo GameCube

STAR WARS ROGUE LEADER

DATOS DEL JUEGO

- GAMECUBE
- ACCIÓN
- MAYO
- Compañía: **LUCASARTS**
- Equipo: **FACTOR 5**
- Origen del Juego: **EEUU**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTO Y VOCES)**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- Los programadores tuvieron **acceso a material gráfico y sonoro** de los filmes originales, incluyendo bocetos y planos de todas las naves.
- Aunque parezca increíble, «Rogue Leader» de GameCube salió a la venta en Estados Unidos días antes de que la propia consola estuviera disponible. ¡¡Y algo parecido puede ocurrir aquí!!

ÉXITO SEGURO

- Estamos convencidos de que será **uno de los juegos de GameCube más vendidos** en los primeros meses.





¡Frena, frena, que nos estampamos contra ese TIE! Bueno, también podremos apartarle a "laserazos".



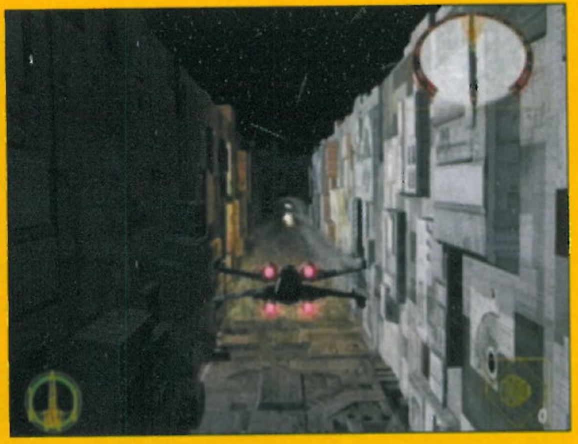
La saga «Star Wars» afronta un nuevo capítulo, pero esta vez será exclusivo de GameCube. Con su potencia os convertirá en protagonistas de una superproducción de Hollywood.

Para respaldar con FUERZA el lanzamiento de GameCube en Europa (¡ya sabéis, el próximo 3 de mayo en vuestra tienda habitual!), el equipo Factor 5/LucasArts nos ha preparado el videojuego más ambicioso de todos los que han aparecido hasta ahora basados en la saga «Star Wars». Un título que sabrá sacar toda la potencia de la nueva máquina de Nintendo, y que **impresionará a todos los jugones de la galaxia.**

Empecemos situando la acción. «Rogue Leader» será la **continuación de «Rogue Squadron»**, el mejor juego de combate aéreo que vio la luz en Nintendo 64. Esta secuela va a seguir la misma mecánica del original, pero multiplicando la calidad técnica. En el papel de **Luke Skywalker o Wedges Antilles, tomaremos el control de las naves aliadas** para dar caña a los enemigos con los que nos crucemos, ya sean objetivos aéreos o terrestres. Nuestros pilotos sobrevolarán un total de **diez niveles (más 3 ocultos)**, en los que tendrán que cumplir una gran **variedad de misiones**, desde escoltar naves aliadas a destruir determinados objetivos o robar naves enemigas.

Uno de los aspectos más interesantes del juego será la **asombrosa interacción** que habrá entre los personajes no controlables y su entorno, con lo que frecuentemente seremos testigos de cómo una o varias naves rebeldes persiguen a algún TIE o a cualquier otra fuerza imperial. Es más, **casi siempre tendremos bajo nuestra tutela a un par de compañeros,** a quienes podremos enviar órdenes con la cruceta del pad para que se encarguen de destruir algún objetivo concreto, vuelen en formación cerca de nosotros, o simplemente vayan por libre.







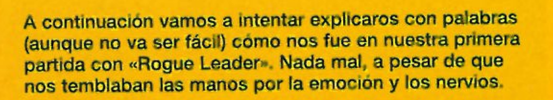
Los efectos de explosiones serán la repera: ¡¡las naves desprenderán trocitos de su propia estructura!!



La mejor manera de acabar con los destructores imperiales será atacarles por la parte inferior.

PRIMER CONTACTO

A continuación vamos a intentar explicaros con palabras (aunque no va ser fácil) cómo nos fue en nuestra primera partida con «Rogue Leader». Nada mal, a pesar de que nos temblaban las manos por la emoción y los nervios.





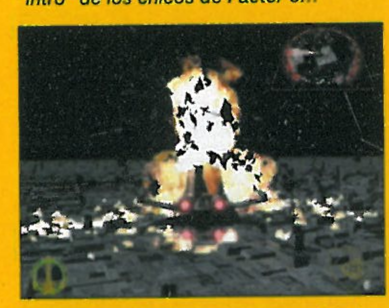
El juego comienza con una espectacular "intro" de los chicos de Factor 5...



...luego elegimos misión. ¡Vaya! Pues si la primera es ésta, cómo serán las demás...



Ahora llega el momento de elegir la nave. Optamos por el X-Wing, ¡no te fastidia!



Por fin entramos en acción y, y... ¡Madre mía, esto es aco... digo, impresionante!



Empezamos a trastear con los botones y descubrimos esta especie de visor...



...que viene fenomenal para localizar a nuestros enemigos con mayor facilidad.



¡Hombre! Pero si ahora nos atacan los TIE Fighters. Pues nada, a por ellos.



¿Y ahora qué pasa? ¡Entramos en el corredor, la escena final de esta fase!



Escucha... Esa voz... ¡Pero si se trata de Darth Vader! Eso nos da más ánimos.



Pasado este percance, por fin divisamos el conducto de ventilación...



...momento en el que nos ponemos a lanzar torpedos como locos y...



...el planeta estalla. ¡Pero con nosotros dentro! Dita sea, tendremos que repetir...

REBELDES ABATIENDO AT - AT'S



Una de las escenas más famosas de «Star Wars» tiene lugar en Hoth, el inhóspito planeta helado, cuando los rebeldes se enfrentan a las tropas del Imperio lideradas por los potentes y mastodónticos AT-AT. Éstos sólo pueden ser derribados bloqueando sus patas, por lo que en esta fase, como muestran las imágenes, lo que deberemos hacer será soltar un cable del Snowspeeder, dar unas cuantas pasadas a su alrededor y esperar a que caigan. No será una maniobra complicada, pero tendréis que cogerle el tranquillo para lograr abatirlos a todos.

¿QUÉ PREFIERES, EL ESPACIO O TIERRA FIRME?



Como buenos soldados, en «Rogue Leader» deberemos batallar en cualquier lugar y bajo cualquier condición: sobre terrenos nevados, atravesando espesos bancos de niebla o en mitad de un campo de asteroides. Al final no dejaremos de disparar nuestros potentes cañones láser ni un segundo. Estemos donde estemos.



La vista desde la cabina nos regalará escenas tan espectaculares como ésta.



En el juego podremos ver varios modelos distintos de TIE. ¡¡Mirad cómo mola ése!!



Los efectos de luz de los láser dominarán la acción en el campo de batalla.

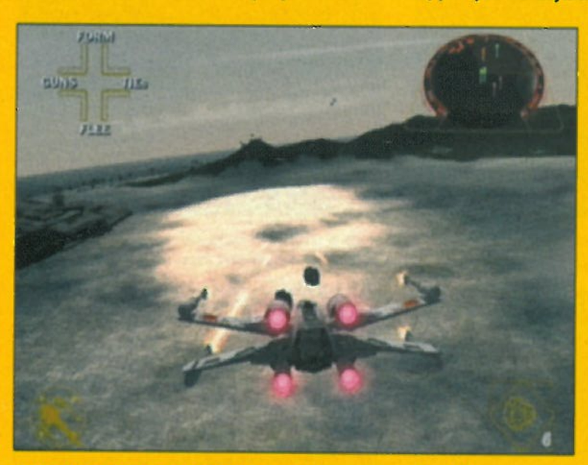


Los destructores imperiales ofrecerán un nivel de detalle nunca visto. Eso sí, no dispondréis de mucho tiempo para observarlos, porque no dejarán de dispararos.

Situaciones, gráficos y sonido de «Rogue Leader» van a ser calcados a los de las películas de «Star Wars». Los fans de la saga ya pueden ir frotándose las manos.



Las secuencias de vídeo utilizarán el motor gráfico del propio juego.



La belleza de los escenarios será impresionante. ¿No os parece una secuencia sacada directamente de la película?



La nave B-Wing hará su aparición estelar, protagonizando un par de fases ella solita. Mola su diseño, ¿eh?

¿Pero es un juego o una película?

Lo primero, claro. Lo que pasa es que su enorme calidad nos permitirá disfrutar de unos **gráficos de cine.** Y es que si no lo decimos ahora reventamos: por lo que hemos podido ver (que ha sido bastante, para qué os vamos a engañar), este mini-DVD promete superar con creces a cualquier otro título del género que se le ponga delante. Las naves, por ejemplo, contarán con un **nivel de detalle casi enfermizo** (no os perdáis los destructores imperiales), y los escenarios mostrarán una **nitidez y profundidad sobresalientes.** Y eso por no hablar de los constantes **efectos de luz en tiempo real** que producirá cada disparo, y que se reflejarán tanto sobre los decorados como sobre la propia superficie de las naves. Por si esto fuera poco, **la Inteligencia Artificial de las tropas rivales** va a estar muy bien ajustada. Os daréis cuenta especialmente cuando estéis persiguiendo a algún TIE Fighter y notéis que no para de realizar maniobras para tratar de despistaros.

Un apartado sonoro de cine

Y si los gráficos van a ser la caña, el sonido tampoco se quedará atrás. Para empezar, «Rogue Squadron» utilizará el sistema **«Dolby Surround Pro Logic 2»**, una garantía de limpieza y calidad. Además, todas las voces que se escuchen en la partida estarán sacadas directamente de las películas originales, al igual que parte de los efectos de sonido y la **impresionante banda sonora.**

Tras leer esta preview, seguro que más de uno estará de los nervios esperando que llegue la hora de alistarse en las tropas rebeldes. ¡La Alianza os necesita!

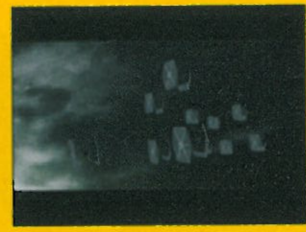

Podremos dar órdenes a las demás naves, que nos obedecerán sin rechistar.


Como en «Rogue Squadron», podremos cambiar de nave en plena misión.


El SnowSpeeder será la nave ideal para volar sobre superficies heladas.

¡NO TE PIERDAS!


La gran mayoría de las misiones estarán extraídas directamente de los episodios 4, 5 y 6 de la genial saga de George Lucas.


¡La cantidad de naves enemigas que aparecerán en pantalla simultáneamente! Y todas queriendo acabar con nosotros.

HABLEMOS DE POLÍGONOS



Ya sabéis que, por norma general, no nos gusta hablar de datos técnicos, pero cuando las cifras son tan espectaculares como las que maneja este título no nos queda otro remedio. Para vuestra información, todas las naves han sido diseñadas con un número de polígonos nunca inferior a 3.000 (caso de los TIE Fighters), y en algunas se alcanzará la friolera de 13.000 polígonos (como los AT-AT).



El planeta desértico Tatooine será el lugar donde los rebeldes realizarán sus entrenamientos. Por cierto, el escenario cambiará de aspecto según la hora del día.



Con este título, LucasArts dará una pequeña muestra de lo que es capaz GC. Y es sólo el principio...


La sensación de estar en pleno espacio estará muy bien conseguida.

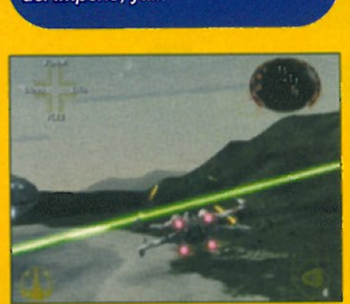

Atacar a los AT-ST's de frente no será una buena idea. Mejor por la espalda.

LAS NAVES MÁS REBELDES



Para hacer frente al todopoderoso Imperio hará falta algo más que valor y determinación. Por eso contaremos con media docena de naves de diferentes características (aunque habrá muchas más secretas), entre ellas aparatos tan famosos como el A-Wing, el SnowSpeeder o el Halcón Milenario. Por supuesto, la que más utilizaremos en las misiones será el impresionante X-Wing. ¡Faltaría más!


Además de los cañones láser que vienen "de serie", todas las naves contarán con un arma secundaria más potente aunque limitada. Hablamos de torpedos de protones o de bombas de efectos devastadores entre otras cositas. Ya puede ir temblando la gente del Imperio, ya...


Los aparatos contarán con un escudo protector que suavizará los ataques. Pero claro, si nos disparan mucho...


Aunque no se aprecie sobre el papel, los efectos de olas de calor estarán reproducidos de forma admirable.

Éste sí que es un fichaje estrella, y no el de Zidane

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2

Si os gusta el fútbol, os gustará GameCube: ¡Konami ya tiene casi listo su genial simulador!

DATOS DEL JUEGO

- GAMECUBE
- FÚTBOL
- 3 DE MAYO
- Compañía: **KONAMI**
- Equipo: **MAJOR A**
- Origen del Juego: **JAPÓN**
- Idioma: **CASTELLANO**

ADEMÁS SABEMOS QUE

- Para dar vida a las animaciones de los jugadores se están empleando las **últimas técnicas de captura de movimientos.** Ya veréis los resultados...
- El juego hará un buen uso de los cuatro puertos para mandos de GameCube, ofreciéndonos una emocionante opción para **cuatro jugadores "de serie".** Desde luego no habrá que gastarse ni un euro extra en "multitaps".

MUY REALISTA

Esta saga siempre destacó por su perfecta simulación. «ISS 2» no va a ser una excepción, y menos con las posibilidades de GameCube.



¿Habéis visto el detalle de las sombras de los jugadores? Pues el título estará plagado de "pijaditas" de calidad por el estilo.



El nivel de realismo que alcanzará «ISS2» seguro que os dejará atónitos: ¡qué jugadas, qué gráficos, qué golazos!



Gracias a la licencia FIFPro, los nombres de los jugadores europeos serán reales.



Esperamos que esta imagen se repita muchas veces en el Mundial "de verdad".



Las distintas condiciones del clima afectarán al desarrollo de los partidos.

Con las miras puestas en el próximo **Mundial de fútbol de Japón y Corea,** los desarrolladores de software más importantes están dándole los últimos retoques a sus producciones futboleras. Una de las apuestas más esperadas, por supuesto, va a llevar el sello de Konami, que piensa poner toda la carne en el asador lanzando una renovada versión de su clásico «ISS».

Esta saga se ha convertido a lo largo de los años en una de las referencias del género, y ha sido la única capaz de plantar cara a «FIFA Soccer», la otra gran serie de títulos futbolísticos. Si hacéis memoria, la última aparición que hizo «ISS» en una consola doméstica de Nintendo fue **«ISS 2000»**, que vio la luz en N64 y que, por lo que hemos podido comprobar, ha sido el punto de partida que han utilizado ahora sus programadores para dar vida a esta flamante versión para CUBE.

Por tanto, en «ISS 2» nos vamos a encontrar un simulador del deporte rey puro y duro, que ofrecerá muchas posibilidades de acción: jugar al toque, meter pases al hueco, hacer incursiones por la banda al estilo inglés... Y todo ello con un **manejo de lo más cómodo y eficaz,** que aprovechará a tope todos los botones del mando de GameCube.

¡Todos con la selección!

Konami está trabajando en esta edición de «ISS» con la mente puesta claramente en el Mundial. Por esta razón **no vamos a encontrar** ni rastro de **clubes** en ninguna de las tres competiciones que incluirá el juego, sino únicamente selecciones nacionales. De todas formas no hay ningún motivo para alarmarse, pues el **número de equipos superará el medio centenar,** y además la licencia oficial de la FIFPro nos permitirá disfrutar de los nombres verdaderos (en España estarán Raúl, Mendieta y compañía). Por supuesto, también contaremos con un gran número de estadios que, aunque no serán reales, sí se asemejarán mucho

ASÍ SE VE MEJOR



Siempre que ocurra un lance del juego importante (un gol, un fuera de juego o una entrada de las de tarjeta) saltará automáticamente una repetición en la que podremos apreciar con mayor detalle lo que ha sucedido. De todas formas, también tendremos la opción de detener la acción en cualquier momento del partido para ver una y otra vez lo que más nos apetezca.



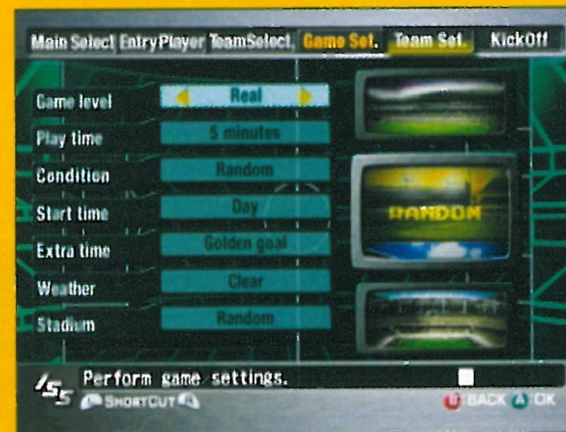
Por lo que hemos podido comprobar, la Inteligencia Artificial de los porteros nos lo va a poner difícil, pero nosotros tenemos hambre de gol y sabemos hacer cosas que...



Los penaltis nos han resultado muy fáciles de parar. Fdo. Cañizares.



Podremos emplear un montón de cámaras y ángulos distintos para seguir los encuentros. Como si los viéramos por la tele.



Antes de cada partido podremos configurar un buen número de opciones: estadio, climatología, hora de juego...







FÚTBOL CON SENTIMIENTOS







Gracias al potente motor gráfico que tendrá «ISS 2», podremos disfrutar de un amplio repertorio de celebraciones, aspavientos, gestos y animaciones faciales, que dejarán entrever los sentimientos de los futbolistas. Estas expresiones podremos contemplarlas con mayor detalle después de acciones puntuales, especialmente tras algún gol o una falta. ¡Son puro nervio!



a algunos de los más conocidos por todos los forofos del fútbol mundial.

Como podéis apreciar en estas imágenes, la **presentación técnica** de «ISS 2» va a estar al nivel de lo que se espera de GameCube. Todos los estadios mostrarán una **solidez** y limpieza apabullantes, y los jugadores poseerán un modelado realmente exquisito y muy detallado. También es de esperar que las animaciones (algo verdes todavía en la versión que hemos manejado) sean tan suaves como de costumbre, redondeando así un acabado gráfico de lujo.

Ya podéis entrenar a fondo, porque el mes que viene... ¡toca partidazo!



Las faltas al borde del área las lanzaremos desde esta cámara. Parece casi real. ¡Vamos Mendieta, clávales un gol!



Los partidos podremos jugarlos al mediodía, con el sol cayendo, por la tarde o por la noche, como en esta pantalla.

¿Que no sé hacer yo un kickPLAF!!!?

TONY HAWK 3

Tony llegará a GameCube con su panda de pirados, buena música y mejores gráficos.

DATOS DEL JUEGO

- GAMECUBE
- SKATE
- MAYO
- Compañía: **ACTIVISION 02**
- Equipo: **NEVERSOFT**
- Origen del Juego: **USA**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

En el DVD se incluirán **videos de cada uno de los trece skaters,** donde veremos sus tricks más difíciles y nos hablarán de sus costumbres. Eso es más o menos normal. Lo que no esperábamos es que también se incluyeran **tortas de los señores de Neversoft, o al hijo de Tony Hawk dándole a la tabla.**

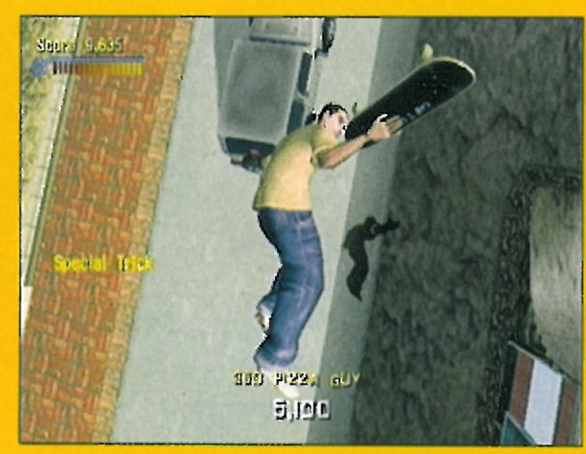
Desde Diciembre del 2001, Neversoft está trabajando en lo que será, supuestamente, **«Tony Hawk 4»**. Su lanzamiento se prevé para el 2003.

EL MÁS CAÑERO

Si habéis soñado con un juego lleno de música bestia, dejad de soñar. Volumen a tope, refrescos, ¡y a darle al Toño!



Lo de la izquierda es el escenario, lo de la derecha, el looping por el que estamos rodando. Mareante, sobre todo si te caes.



Los especiales serán exclusivos de cada skater. Este "chico de la pizza" es sólo uno de los casi treinta que guardará «TH3».



Los manuals servirán para conseguir buenos combos.



Talmente como los pajarillos urbanos, los skaters se posarán en el tendido eléctrico.



Las luces serán reales, lo que quiere decir que las sombras... también.

Quien más quien menos, todo el mundo habrá probado a jugarse una partidita a esta cosa de la tabla con ruedas. Y, si el ridículo no ha sido espantoso, lo más seguro es que se haya puesto a ello un día tras otro, hasta dejar a su Nintendo 64 sudando del esfuerzo. ¿No ha sido así? Pues pronto tendrás la oportunidad.

Si en la versión "sesenta y cuatrera", «Tony Hawk 2», pudimos echar en falta más velocidad en el juego, o calidad en el sonido, o los gráficos nos parecían demasiado angulosillos comparados con las obras maestras de nuestra amada consola, es hora de la redención.

Gritos de placer

De primeras, cuando encendáis vuestra flamante Cube con la galletita de «TH3» dentro, asistiréis a una de esas **presentaciones con imágenes reales** que quizá echasteis de menos en vuestras N64. Y mejor todavía, las imágenes durarán exactamente lo que **el tema de "MotorHead"** que las acompañará. Y no sólo entonces darás gorgoritos de satisfacción, aún te quedará echarte la primera partida y alucinar, primero, con **el modelado de tu skater.** Por mucho que lo "maltrates", gires la cámara o lo dejes parado y con el zoom máximo, no vas a pillar a los señores de Neversoft en un renuncio (los desarrolladores, por si no os habíais quedado con el tema). Es que incluso los caretos de los skaters serán fieles a los reales. A estas alturas, también habrás sido testigo de la **solidez impenetrable de los escenarios** y objetos que los conforman, de la gran velocidad a la que se desarrolla el juego, y, cuando te des una torta, de los...

Gritos de dolor

Será llegar y besar el santo... suelo. Controlar a uno de estos **trece héroes** de la dinámica comparada tampoco será fácil. Gracias al diseño del mando de GC, saltar, grindar y piruetear será más cómodo de lo acostumbrado, pero una cosa será tenerse en pie, y otra conseguir los objetivos. Si, como en todo Tony, cada uno de los **ocho inmensos niveles** pedirá completar una serie de objetivos para abrir el siguiente escenario. En esta entrega, además, se incluirán los nuevos objetivos "de escenario". Es decir, que además de conseguir las típicas letras, la cinta oculta, muchos puntos y tal, habrá que, por ejemplo, tirar a un señor a la piscina, o impresionar a ciertos espectadores que estarán en una



La cámara acompañará nuestros movimientos con total dinamismo, y siempre escogiendo la vista más adecuada.



Chocar contra un transeúnte suele ser recompensado con una aparatosa caída y, de regalo, algún que otro insulto de viva voz.



También podremos crear skaters femeninas con todo detalle.

DE SKATER A INGENIERO



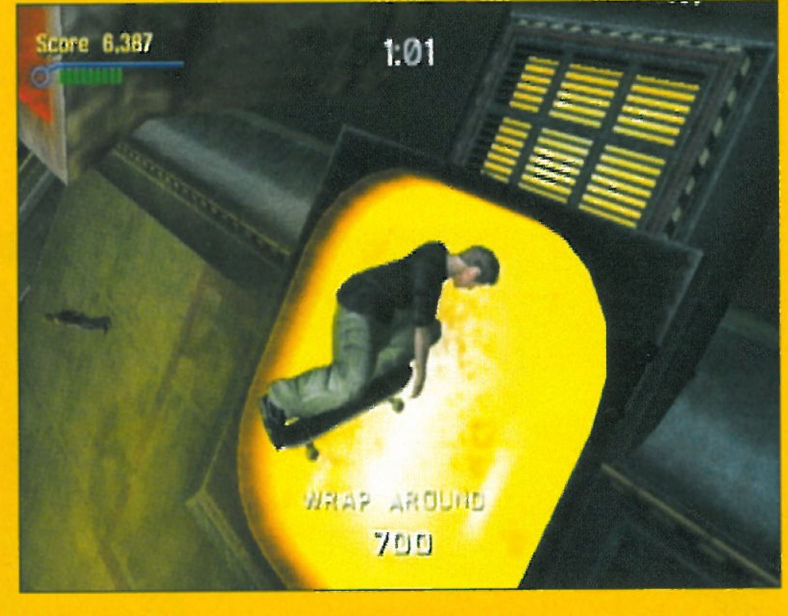
El editor del juego tampoco será difícil de utilizar. Escoger el objeto, pensarse dónde ponerlo, a qué altura... Así, hasta decidir que ya está bien de vaguear y...



...probarlo en nuestras propias carnes. Así podrás comprobar si en realidad hacía falta ese lago de lava en el que, curiosamente, siempre terminas cayendo.

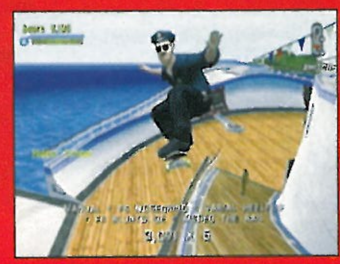


Cuando te sacudas una buena toña, crearás curiosos grafitis con tus fluidos.



Neversoft nos sumergirá en el mundo del skate mediante un espectacular apartado gráfico, banda sonora cañera, un abultado número de modos de juego y una contrastada jugabilidad.

¡CIRCULEN, VAMOS, CIRCULEN!



Tampoco hace falta pararse mucho a mirar este cuadro, porque hay un señor policía, al que llaman Sargento, que ya apareció en N64. Y no será el único secreto de este juego, no. Además de personajes, ¿alguien se ha fijado bien en el escenario de detrás? Pues eso.

zona concreta, esperando para aplaudirnos (o partirse de risa si nos la damos, detalle que también podrás escuchar con claridad). Y, hablando del sonido, sabed que además de "MotorHead", escucharemos temas de **"Los Ramones", "Red Hot Chili Peppers", "Xzibit" o "Alien Ant Farm"**. También los modos para dos jugadores se verán incrementados, con "Slap" (gana quien más golpee al contrario) y "King of the hill" (consigue la corona y mantenla en tu poder). Para completar la obra, podremos crear nuestro skater e incluso escenarios, con el editor. Venga, tíos, que ya falta menos.



La profundidad de los escenarios no será gratuita. Aunque habrá unos límites para no encontrarnos en la nada, podremos recorrer grandes distancias en línea recta.

¡Taxi, pare! ¡Pero no, en la acera no y cuidado con... migo!

CRAZY TAXI

Un poco de acción para empezar a "Cubear". ¡¡Ponte al volante de ese taxi, y a hacer el cabra!!

DATOS DEL JUEGO

- GAMECUBE
- ARCADE DE CONDUCCIÓN
- 3 DE MAYO
- Compañía: **ACCLAIM**
- Equipo: **ACCLAIM CHELTENHAM**
- Origen del Juego: **JAPÓN-UK**
- Idioma: **CASTELLANO**

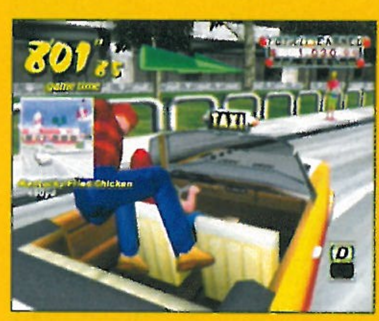
ADEMÁS SABEMOS QUE...

Es una **conversión directa** del arcade que diseñó SEGA para Dreamcast. Conservará los mismos niveles, el mismo motor e incluso la misma cañera banda sonora. El equipo de Acclaim en Chentelham, Inglaterra, se ha encargado de ella.

Acclaim es uno de los licenciatarios que más se ha volcado con la consola. La compañía americana pondrá a la venta cuatro juegos el mismo día del lanzamiento en Europa de la máquina, y tiene preparados varios proyectos más, «Turok Evolution» entre ellos.

TEN EN CUENTA...

Que como buena licencia de recreativa, ofrecerá una **explosión de jugabilidad al principio,** mucha marcha, mucha caña, pero...¿y duración? De eso ya hablaremos en la review del próximo número.



Cuando recojas a un cliente, a tu izquierda aparecerá el lugar de destino.



También bajo el agua nos esperarán algunos clientes. Que fe, leñe.



Cuando el tiempo apremie, no te cortarás buscando atajos. Caiga quien caiga.



El título de Acclaim se "saldrá" de lo habitual. Mucha marcha y caña serán nuestras palabras favoritas a partir de ahora.



Si sumas cuestas y velocidad sólo podrás obtener SALTOS como resultado. ¿Listo para conducir un taxi volador?



Llega antes de tiempo a tu destino, y pillarás una buena propina.

Tras la primera partida, «Crazy Taxi» nos ha dejado el cuerpo pidiendo guerra, y el taxi echando humo. **Ser taxista no parece tan fácil,** especialmente con el reloj corriendo en nuestra contra, pero lo que sí está claro es que **será divertidísimo.** Los elementos en juego están bastante claros: aquí tu taxi, un reluciente vehículo amarillo, aquí tú, en realidad cuatro aguerridos conductores con sus características, y allí **dos ciudades enormes, muy americanas,** unidas por una autopista con un tráfico atroz, que no perdona. Entre medias, **dinero. Dólares que obtendrás llevando clientes** de un punto a otro de la ciudad. Ese será el quid del juego: cuantos más viajes hagas, más pasta conseguirás. Aunque como hablamos de euros virtuales, lo que de verdad importará será echar unas risas.

Lo de «Crazy Taxi», el nombre del juego, tiene sentido porque haremos el **salvaje a tope por la ciudad.** Al volante de cualquiera de los **cuatro taxis** disponibles, todo estará permitido. Ir en sentido contrario, salir de la vía y pisar el césped, circular dentro del centro comercial e incluso hacer submarinismo. Por eso **estaremos más tiempo en el aire,** bajando escaleras, dando saltos o circulando por las vías del metro, que sobre el asfalto. Nuestros clientes se quejarán (algunos con gestos muy graciosos), pero como les va la marcha





A los clientes se les acabará la paciencia. Haz el suicida, pierde tiempo y se bajarán en marcha sin el menor problema.



Ese dólar señala a un posible cliente. El color te indicará la distancia a su destino. Rojo es lejísimos, verde, ahí mismo.



No habrá pista imposible para nuestro taxi. También valdrán los tejados.



Recorremos dos ciudades. Una recuerda a San Francisco y la otra Los Angeles.



Las escaleras no serán obstáculo para las ruedas del taxi, ni para el cliente.

POR LA PLAYA, POR EL METRO...





Si señor, esto sí es un 4x4. Pero así es la vida del taxista. Y éstas son las posibilidades que brindará el juego. No habrá zona que se nos resista.



No es que te dé igual por dónde ir, pero si la flecha dice que por allí...

tanto como a nosotros, en realidad se contentarán con estar en el punto de destino antes de tiempo. Y lo agradecerán con buenas propinas.

Antes de elegir cliente, deberás fijarte en el **color de los dólares sobre su cabeza.** Eso indicará si van lejos o cerca, y así podrás ajustar cada viaje según el tiempo que te quede (uno de los modos de juego es una contrarreloj entre clientes).

Para hacer más dinero podrás probar los **combos.** Sencillas operaciones como zigzaguear entre los coches o derrapar en las curvas. El dinerín te lo meterás en el bolsillo tras cada carrera, si es que el cliente no ha abandonado el taxi, harto del retraso. Porque vale que una flecha enorme se encargue de orientarnos por la ciudad, pero tampoco nos va a servir el destino en bandeja. De conocer los atajos y rutas rápidas te encargarás tú solito.



La tienda Levi's, el Kentucky Fried Chicken, un Pizza Hut, serán algunos lugares que reconoceréis inmediatamente. Y más si chocamos de morros contra el cartel.

...Y ADEMÁS

Pues además tendremos 9 **minijuegos** para quitarnos el estrés de las carreras urbanas y de paso aprender/practicar un poco las habilidades de nuestro taxi. Veamos algunos ejemplos.



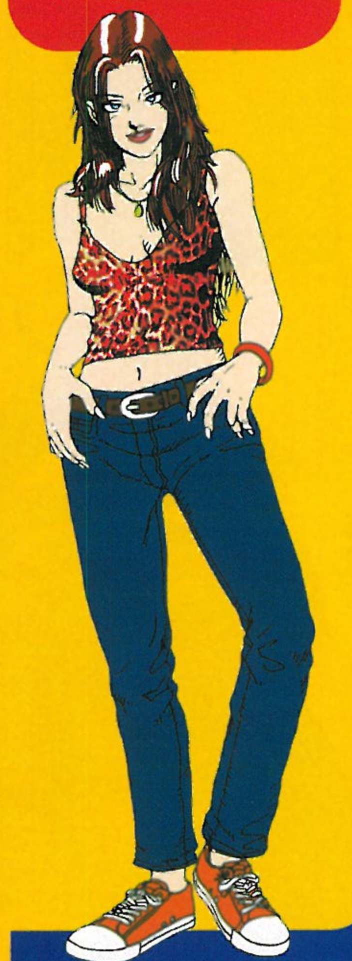
Una de habilidad. Aquí tendrás que explotar las bolas de colores.



La clave de esta prueba serán los derrapes. Aprende y ganarás.



Sigue la flecha y a ver si eres capaz de girar en el aire...



"Xtremadamente" vertiginoso

EXTREME G3 RACING

Las motos del futuro se acercan a GameCube. Y vienen muy deprisa, increíblemente deprisa.

DATOS DEL JUEGO

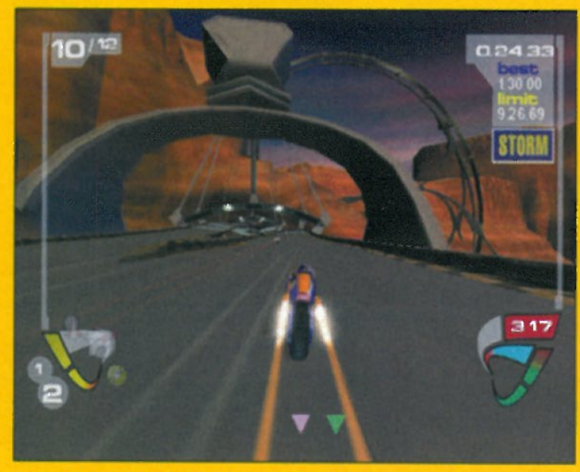
- GAMECUBE
- VELOCIDAD
- MAYO
- Compañía: **ACCLAIM**
- Equipo: **ACCLAIM**
- Origen del Juego: **EEUU**
- Idioma: **CASTELLANO**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- «XG 3» será conversión directa del mismo título que ya vio la luz en otras plataformas, aunque en su versión GC se **retocarán el apartado gráfico y el control y se incluirán extras,** como un exclusivo modo multijugador para cuatro pilotos a máxima velocidad.
- La banda sonora llevará el sello de "Ministry of Sound" (una discoteca de Londres, quizá la mejor del mundo) y contendrá 5 pistas de lo más "dance".

EL MÁS RÁPIDO

De eso sí que no tenemos duda: será el juego más rápido que hayáis probado nunca. Desde la pantalla de créditos...



La profundidad de los escenarios estará garantizada, y no se apreciará ni rastro de niebla o "popping". Como debe ser.



El trazado de las pistas provocará más de un mareo, así que no estará de más tener la Biodramina a mano, por si acaso...







Después de "regalarnos" dos brillantes capítulos en N64, Acclaim lo tiene todo a punto para presentarnos **la entrega más avanzada** de su famosa saga de "racers". Esta vez, sin embargo, la consola anfitriona será la poderosa GameCube, así que os podéis preparar para sentir las emociones más fuertes.

«XG 3» será un juego de velocidad de los llamados "futuristas", cuya principal característica va a ser la **"acongojante" velocidad** a la que se desplazarán las modernas motos que pilotaremos. Además, **las podremos "maquear"** con armas potentísimas, que nos servirán para mandar al desguace a los 11 rivales contra los que competiremos en cada carrera.

Otra de las claves del juego la encontraremos en el **enrevesado diseño de las pistas**, que incluirán un gran número de "trampas", como tirabuzones o loopings, capaces de dejarnos sin respiración. Menos mal que el control va a estar a la altura, y nos permitirá **manejar las motos con plenas garantías**... ¡aunque vayan a 400 kilómetros por hora! De todas formas, no penséis que todo va ser coser y cantar, porque el nivel de dificultad de «XG 3» **va a estar muy ajustado:** las primeras carreras serán casi un entrenamiento, pero conforme vayamos subiendo de

CUATRO AMIGOS A TODA VELOCIDAD





Los usuarios de GameCube que se lleven a casa esta versión de «XG 3» podrán disfrutar en exclusiva de una opción para que puedan enfrentarse hasta cuatro jugadores a la vez. Lógicamente, al dividirse en cuatro partes la pantalla, se perderá algo de visibilidad, pero la buena noticia es que la velocidad de las carreras se mantendrá inalterada. Así que ya sabéis: si pensáis haceros con este juego, no estaría mal que fuerais ahorrando para mandos extra, ¡¡y llamad a vuestros colegas!!



Por si la velocidad a la que se desarrollan las pruebas no os parece suficiente, podréis hacer uso del turbo en cualquier momento. El vértigo está más que garantizado.

Con «XG 3» la palabra velocidad cobrará un nuevo sentido, y lo bueno es que el juego pondrá lo necesario para que podamos controlarla. La potencia sin control…



Esto es lo que sucederá cuando nos disparen muchas veces. ¡Toma explosión!



La cámara interior acentuará más todavía la sensación de velocidad.

DISPAROS A PRECIO DE ORO





Como en anteriores versiones, en XG 3 contaremos con un armamento de auténtico lujo: minas, metralletas, misiles… Sin embargo, en esta ocasión tendremos que comprarlas con el dinero que consigamos en las carreras, así que nos tocará rascarnos el bolsillo.



Los juegos de luces serán una constante durante las pruebas, y dotarán al apartado gráfico de un enorme atractivo.



Algunas pistas incluirán secciones donde habrá que tener cuidado con el aterrizaje, porque podremos caernos al vacío.

cilindrada las cosas se complicarán de manera progresiva. Y se os exigirá un pilotaje casi perfecto.

Grandes mejoras gráficas

Lo que hemos repasado hasta ahora está muy bien, pero donde se va diferenciar esta versión del resto de juegos de la saga, la gran diferencia, va a estar sobre todo en el apartado visual. Porque la increíble **velocidad** que exhibirán las motos no evitará que saboreemos unos **escenarios llenos de grandes construcciones:** edificio enormes, presas de agua, o futuristas molinos de viento darán sentido a los circuitos, y se presentarán con una **solidez fuera de dudas.** En conjunto, la ambientación estará muy bien lograda, gracias también a la imprescindible **banda sonora "electrónico-dance"**, de soberbia calidad, que dominará la acción. Un detalle que le pondrá la guinda a este prometedor título de Acclaim.



Estas bandas moradas que se encuentran en los laterales de las pistas servirán para rellenar nuestra barra de munición. Y podéis estar seguros que tendréis que usarlas muy a menudo, pues sin utilizar las armas será complicado ganar cualquier carrera.

La mayor aventura de Mario se hace aún más grande

SUPER MARIO WORLD

El segundo cartucho de Mario para Advance nos traerá el juego con que nuestro fontanero debutó en SNES. Si lloras, que sea de alegría.

DATOS DEL JUEGO

- GAME BOY ADVANCE
- PLATAFORMAS
- ABRIL
- Compañía: **NINTENDO**
- Equipo: **NINTENDO**
- Origen del Juego: **JAPÓN**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- Aún está por venir a GBA «Super Mario Bros. 3», el paso anterior a la llegada de «Super Mario World» a SNES.
- El exitazo que supuso este título provocó que Nintendo sacase al mercado, tres años después, la segunda parte: **«Super Mario World 2: Yoshi´s Island»**. Su desarrollo se inició al tiempo que el famoso chip FX, y el juego hizo un buenísimo uso de él para rotaciones y zooms limpios a toda velocidad.

SIN OPOSICIÓN

Los nuevos jugadores encumbrarán a nuestro viejo-nuevo Mario. Es uno de los títulos más jugables de la Historia.



Las transparencias de las nubes que rodean las casas encantadas fueron toda una novedad en el juego de SNES.



Todos los textos llegarán traducidos al castellano. Desde las ayudas en juego, hasta los nombres de las localizaciones.







ANTIGUAS NOVEDADES

La capa: la libertad
Mario, que tanto ha sudado para saltar cada vez más alto, tocará el cielo, metafórica y literalmente, gracias a la capa. Aprenderemos a despegar del suelo, a dirigir el vuelo, a caer en picado... Volar será un placer.

Yoshi: la superioridad
El dragonzuelo hará de montura. Aparte de seguridad (si nos dan un golpe, nos bajarán de él pero no perderemos nada), también nos dará la oportunidad de tragar enemigos y otras cosas que dependerán de su color.

Tener la oportunidad de revivir el título estrella del lanzamiento del "Cerebro de la Bestia" (como se apodó a SuperNintendo por estos lares), no es mucosa de gallinácea. Miyamoto puso su cerebro a trabajar (aún más) y la privilegiada materia gris del tímido señor dio a luz **el juego de plataformas más profundo jamás visto.** La jugabilidad era su punto fuerte y... no tenía puntos débiles. Técnicamente también sorprendió por su belleza y colorido, composiciones musicales (aquí hay más de uno que puede silbar varios temas de "pe a pa"), variedad de escenarios y enemigos, inmejorable control del protagonista, animaciones...

No nos digas ahora que... Vale, nunca has jugado a este Mario, ni con una Super. Nos hacemos cargo.

Pues imagínate

Como base, «Super Mario World» para GBA, tendrá la **mecánica típica de todo Mario,** es decir, andar por los escenarios saltando sobre los bichos malos y dando cabezazos a bloques. Los primeros niveles servirán como entrenamiento para hacerse con el **inercial control,** y sólo podremos correr y saltar. Pero a medida que vayamos avanzando, aparecerá el ítem de la pluma, que nos permitirá aprender a volar con nuestra capa, y el recién nacido Yoshi (su primera aparición en el mundo Nintendo). Y con las nuevas





Empezarán a aparecer plataformas móviles ya desde los primeros niveles.



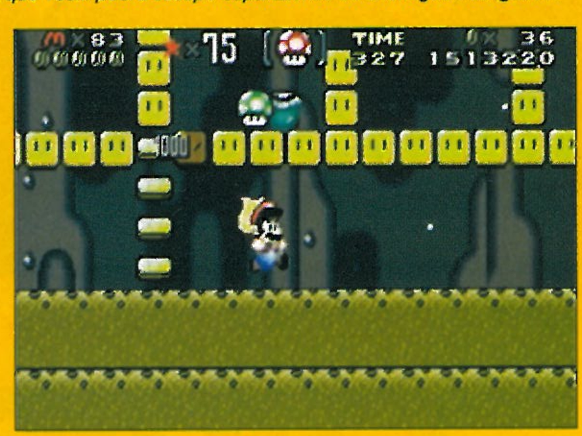
Los Koopas que van de jugadores de fútbol americano no se podrán eliminar a base de saltos. Menos mal que Yoshi podrá escupir caparazones de enemigos trasegados.



Los cabezazos a bloques pueden dar "pelas" o ítems guays como la pluma.



Otra de las novedades en el control de Mario será la posibilidad de engancharse a alambradas cual gato callejero (o encerrado).



Lo de las setas no cambia. Si consigues una roja, crecerás al doble de tu tamaño. Si es verde... ¡albricias, una vidilla extra!



Los secretillos se premian, ya sabes. ¡Toma, Luigi, una habitación rellena!

El "dueño" de las plataformas renueva su oferta. En breve nos traerá su gran éxito de SuperNES, donde alcanzaremos las cumbres de la jugabilidad.



Encontraremos Yoshis de distintos colores. El rojo escupirá llamas.

habilidades, deberás recorrer todos los mundos sospechosos de guardar secretos. Y serán **96 niveles,** exactamente los mismos que en el título original.

Pero no todo será igual. **Luigi se unirá a la fiesta. Podremos elegir** entre él, que salta más que Mario, y Mario, que corre más que Luigi, antes de entrar en cualquier nivel. Encima eso, ¡un toque de estrategia! Y también habrá extras, en forma de monedas especiales y otras cositas, que... no vamos a desvelar ahora. El cartucho también vendrá "equipado" con «Mario Bros.», el arcade que podremos jugar solitos, o linkados a los amigos con un solo cartucho.

¿Más? Pues sí: Mario hablará por fin en **castellano.** Sin llorar, sin llorar.



Las casas encantadas serán los lugares con más altas posibilidades de contener secretos, e incluso salidas alternativas del nivel. Habrá que explorarlas muy a fondo.

DOS EN UNO Y UNO EN DOS





Antes de comenzar a jugar con «Super Mario Advance 2» se nos dará a elegir el título: «Super Mario World» o... «Mario Bros.». Sí, el mismo juego que pudimos ver en el primer cartucho de Mario para Advance, es decir, el arcade sencillito que permite varios jugadores con un solo cartucho. De hecho, como el juego es exactamente el mismo, podremos jugar a la vez en Multi-Pak tanto los poseedores de «SMA» como los de «SMA2».



¿Quieres saber quienes son los nuevos rivales de Mario en GBA? Mira a Sonic y Crash págs. 48 y 52

OK Nintendo Acción

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE





- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **CAMELOT**
- Tipo de juego: **RPG**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**



- **PASSWORDS: NO**
- **BATERÍA: SÍ**

- **1-2 JUGADORES**
- **1 MUNDO DIVIDIDO EN DOCENAS DE ZONAS**
- **ENTRE 30 Y 60 H. DE JUEGO**



- Precio: **45,05 € (7.500 PTA)**
- A la venta: **MARZO**

Un RPG moderno con sabor clásico

GOLDEN SUN

Desde siempre, los buenos RPG han dado forma a las buenas máquinas. Ha habido un RPG de referencia en cada máquina puntera. «Golden Sun» es el que le hacía falta a nuestra Advance.

La salsa está... en todo

En un pueblecito llamado Vale, dos muchachos, Isaac y Garet, se han metido en un buen lío: unos malvados han robado las piedras mágicas sagradas y ahora todo el pueblo está en peligro. Tres años después da comienzo un viaje alucinante, en el que bajo la piel de estos dos muchachos (más otros personajes que se nos irán uniendo a lo largo de la aventura) **recorremos un mundo gigantesco** en busca de los ladrones y de su botín.

Durante la travesía tendremos que realizar todas aquellas cosas que están presentes en los RPG clásicos: **dialogar (en perfecto castellano) con las gentes** que pueblan las aldeas, **resolver puzzles** (que tampoco son muy complicados), inspeccionar a fondo los mapeados en busca de ítems y, por supuesto, **participar en miles de batallas** (que se llevan a cabo por el tradicional sistema de turnos) contra toda clase de monstruos.

Este último punto es, junto con el **absorbente guión,** uno de los pilares principales en los que se apoya «Golden Sun» para atrapar al jugador. Gracias a una **sencilla y cómoda interfaz,** podemos realizar una **gran variedad de acciones durante los combates:** atacar con la espada, lanzar algún hechizo, huir de la pelea, recurrir a los Djinn, usar algún ítem...

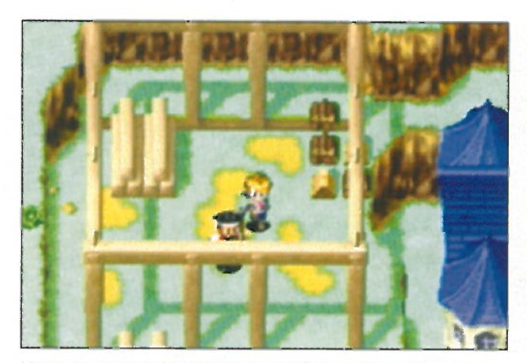
Acciones, en fin, que proporcionan un **alto grado de diversión** y unas dosis de estrategia de las que muy pocos títulos similares pueden presumir.

Otro aspecto que también tiene miga es el tema de la **psicoenergía**, una especie de don que tienen los habitantes de Vale y que les concede habilidades mágicas muy especiales. Hablamos por ejemplo de **poder leer el pensamiento de personas o animales,** mover objetos con la mente o incluso protegerse de conjuros malignos. Ni que decir tiene que esta **psicoenergía** cobra una gran relevancia en el desarrollo ▶

¿DJINN... QUÉ?

Djinn, sólo. Son unos animales que nos ayudan en los combates potenciando nuestras fuerzas. Hay 28 repartidos por Angara, y cada uno pertenece a uno de los cuatro elementos (Agua, Tierra, Fuego, Aire). Atentos porque tienen un papel relevante a lo largo del juego.





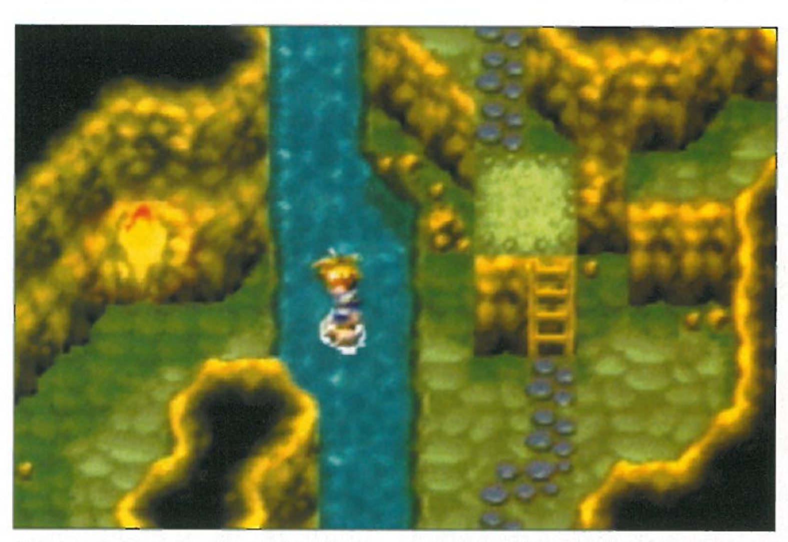
Vaya, parece que alguien se está construyendo una buena "choza". ¡Ah! Es que es un palacio para la reina.



Leer el pensamiento (de personas o animales) es una de las habilidades que más usaremos en la aventura.



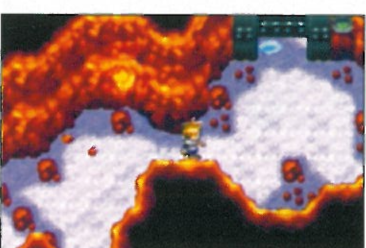
Al principio del juego, esas grandes piedras nos bloquearán el camino hasta que podamos apartarlas.



Como casi siempre suele ocurrir en los juegos de Rol, meterse en alguna cueva es sinónimo de meterse en un lío. Lo malo es que a veces no hay más remedio...



Ése de ahí delante es un rey de un pueblo cercano al nuestro. A sus pies.



¡VAYA COMBATES!

Además de ser muy divertidos, los enfrentamientos de «Golden Sun» resultan una delicia visual: cuando lanzamos un hechizo, la pantalla se llena de luces y colores. Además, la perspectiva adoptada, emulando 3D, aporta mayor espectacularidad.



Su madre es la única familia que le queda a Isaac, uno de los héroes.



A medida que transcurra el juego iremos lanzando conjuros más potentes.



Nunca está de más inspeccionar las dependencias, por si cae algo...



¿Para qué perder el tiempo hablando si podemos emplear la telepatía?

JUEGAZO Ha sido llegar y besar el santo: primer RPG de estilo clásico que sale en GBA, y primera compra ineludible para los fans de este popular género. Bien por Nintendo. Y qué buena la traducción.



Equiparse con criterio es una de las claves para ganar cualquier batalla.

AHORA SÍ ME ENTERO



Normal, porque como podéis apreciar en las capturas el cartucho está traducido a perfecto castellano. Así que ya no hay excusas que valgan, si os atascáis es porque no dais la talla frente a un buen RPG.



Como en cualquier RPG, el uso de los ítems es fundamental para vencer.



Este bosque está encantado: ¡convierte en árbol a todo "quisqui"!

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 94
▲ Excelente dibujo y brillante tratamiento del color. Los combates molan todo.
▼ Algunas pixelaciones. Por ajustar, que falta variedad en los sprites de los personajes.

SONIDO 95
▲ Las partituras son francamente buenas y los efectos de sonido alcanzan un excelente nivel.
▼ De nuevo se echa en falta algo de variedad.

JUGABILIDAD 95
▲ Combates bien planteados, argumento bien elaborado, traducido al castellano... No se puede pedir mucho más.
▼ En los combates recibes tantos datos, que a veces te harás un lío.

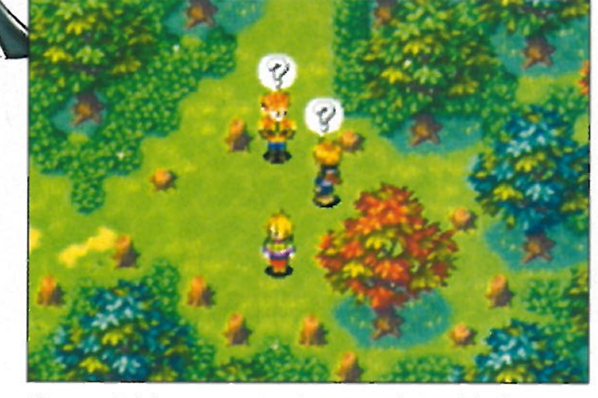
DURACIÓN 95
▲ Es el juego más largo que existe en GBA. Con eso está dicho todo.
▼ Cuando os lo terminéis, no creemos que repitáis.

TOTAL 95

▲ Camelot ha creado un RPG que cuenta con una **historia absorbente, batallas muy bien planteadas** y un apartado técnico increíble. Nace un nuevo clásico para Game Boy Advance.
▼ **Que no os gusten** nada este tipo de juegos, en cuyo caso os cansaréis rápido de los largos diálogos.

EL RANKING

1. Golden Sun
2. Megaman Battle Network
Aunque el azulado héroe de Capcom, Megaman, nos había dejado una grata impresión, no ha podido resistir los envites de «Golden Sun» y cede el puesto de honor de los RPG a la criatura de Nintendo y Camelot.



El gran colorido que muestran los escenarios os dejará boquiabiertos. En pocos juegos de GBA veréis tanto detalle.



Estas muchachas son las encargadas de velar por la seguridad de Vale, pero sus poderes no han resultado suficientes.



DURACIÓN «Golden Sun» alcanza las 40 horas de juego real (bueno, entre 30 y 60 para ser exactos). Está claro: no os lo acabaréis al primer fin de semana.

▶ del juego, y puede ser empleada tanto durante las peleas como en el resto del juego. Gracias a ella podremos conseguir información de vital importancia o simplemente despejar el camino de obstáculos.

Para el final dejamos la parcela técnica que, aunque en este tipo de producciones no es vital, queda claro que a nadie le amarga un dulce. Nuestra opinión es que «Golden Sun» saca partido a la potencia de Advance. Tanto los **gráficos, de una definición casi perfecta y llenos de color,** como el apartado sonoro, con melodías fantásticas, recrean el tipo de ambiente que el argumento necesita. Mención especial para los **enfrentamientos,** que se suceden en semi 3D y cuentan con un sistema de control en iconos que permite gran libertad: podemos usar objetos, enviar a los Djinni, ver tu estatus, manejar a más de un personaje...

La conclusión es que si sois seguidores de este género, **«Golden Sun» no puede faltar en vuestra consola.** Si no, siempre estás a tiempo. Es un juego flipante, delicioso y cuando tus amigos hablen de él, tú no vas a saber qué decir...



Este muchacho que tira del baúl se unirá a nosotros desde el principio del juego.



Si conseguimos el suficiente dinero podremos hacernos con armas potentes.



Durante el viaje tendremos que ayudar a mucha gente, como los buenos héroes.

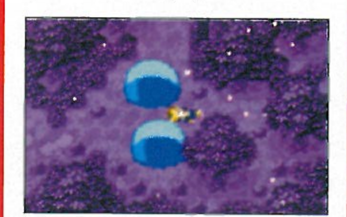
FUERZA MENTAL



Este poder podemos emplearlo para cosas como leer la mente...



...mover objetos tan pesados como troncos o pequeñas rocas...



... o incluso protegernos de hechizos malignos.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE





- Compañía: **INFOGRAMES NAMCO**
- Desarrollador: **NAMCO**
- Tipo de juego: **LUCHA**
- Idioma: **INGLÉS**
- Edad: **MAYORES DE 13 AÑOS**



- **PASSWORDS: NO**
- **BATERÍA: SÍ**
- **9 PERSONAJES Y 7 MODOS DE JUEGO**
- **1-2 JUGADORES**



- Precio: **54,95 € (9.140 PTA)**
- A la venta: **ABRIL**

El juego de lucha más deseado

TEKKEN ADVANCE

La versión de bolsillo de este emblemático título de lucha ya está con todos nosotros. ¿También en Game Boy Advance va a destacar como uno de los mejores? Lo vemos.

Completo y muy jugable

Para empezar, la **variedad de modos de juego** que nos ofrece «Tekken Advance» es sorprendente. Nada menos que 5 distintos para un jugador -Arcade, Survival, Time Attack, Practice y Tag Team-, a los que se suman dos más para otros tantos participantes. En cualquiera de estas modalidades tenemos a nuestra disposición un total de **nueve personajes seleccionables,** que cuentan con una **lista de golpes y combos tan abundante como espectacular.** Además, estos movimientos no resultan nada complicados de ejecutar durante los combates, pues se ha logrado **adaptar bien el sistema de control original a las características de la Advance,** de modo que los botones A y B sirven para asestar patadas y puñetazos y los laterales L y R quedan para ejecutar llaves y cambiar de personaje si jugamos en la modalidad Tag Team.

La peor parte de esta conversión ha recaído en el apartado técnico, que ha **perdido calidad** respecto al juego original. Donde más se nota es en el aspecto de los luchadores, que se han convertido en sprites, aunque la verdadera pega es que las animaciones no están bien rematadas. De todas maneras, pese a estos fallitos, en «Tekken Advance» encontraréis un **juego de lucha sólido, largo y divertido,** que es de lo que se trata.



Law es uno de los personajes más espectaculares del torneo. Sus asombrosos golpes acrobáticos te alucinarán.



Los impactos quedan reflejados por efectos de luz de distintas tonalidades (según el tipo golpe) bastante apañados.



Heihachi nos estará esperando en su guarida dispuesto a darnos una calurosa "bienvenida". Es majo, el chaval.



Aunque la nómina de luchadores pueda parecer algo corta de efectivos (tan sólo 9), la amplia variedad de golpes, llaves y combos que pueden realizar es flipante. Os desafiamos a que los memoricéis todos.

Nina es la luchadora que más nos gusta por sus impresionantes...ehhh... ¡golpes!



Algunos escenarios lucen un montón de detalles, aunque no es la norma.

Paul es el luchador más contundente del plantel. No respeta ni a las damas.



Aunque las animaciones no estén bien rematadas, los golpes impresionan.



Las presas se realizan pulsando el botón lateral R. Son fáciles de ejecutar.

BUENA CONVERSIÓN

Aunque alguno pueda reprocharle su calidad técnica, «Tekken Advance» alberga toda la esencia y diversión del original y un montón de modalidades de juego. No se puede pedir más.

LA CLAVE ESTÁ EN EL ZOOM





Según la distancia al contrario, la cámara se acercará o alejará con un efectivo zoom. Si ejecutamos un golpe que mande al rival lejos, veremos a los personajes más pequeños y tendremos más campo de visión. Cuando hagamos una llave, la imagen se acercará tanto... que incluso podremos distinguir los pixels que forman a cada luchador. Es lo malo del zoom en sprites.

SUPERVIVIENTES

Uno de los modos de juego más clásicos de la saga «Tekken» es el Survival. En él tendremos que derrotar al mayor número de enemigos posible con una sola barra de energía. Los primeros son fáciles de vencer, pero a partir del quinto rival la cosa se complica que da gusto...

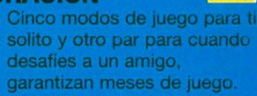


EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 81
- ▲ El zoom de cámara ofrece dinamismo y está bien ejecutado.
- ▼ A los personajes les faltan cuadros de animación.

SONIDO 90
- ▲ Los golpes producen efectos contundentes y hay gran cantidad de voces digitalizadas.
- ▼ Por poner pegas, el nivel de calidad de las digitalizaciones. Tienen bastante "ruido".

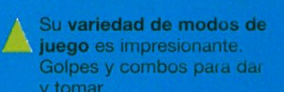
JUGABILIDAD 91
- ▲ El control es muy fiable y la variedad de movimientos por luchador es impresionante.
- ▼ Se echan de menos más luchadores.



DURACIÓN 90
- ▲ Cinco modos de juego para ti solito y otro par para cuando desafíes a un amigo, garantizan meses de juego.
- ▼ Si jugáis en el nivel de dificultad medio, no os costará demasiado llegar al final del juego.




TOTAL 89



▲ Su **variedad de modos de juego** es impresionante. Golpes y combos para dar y tomar.

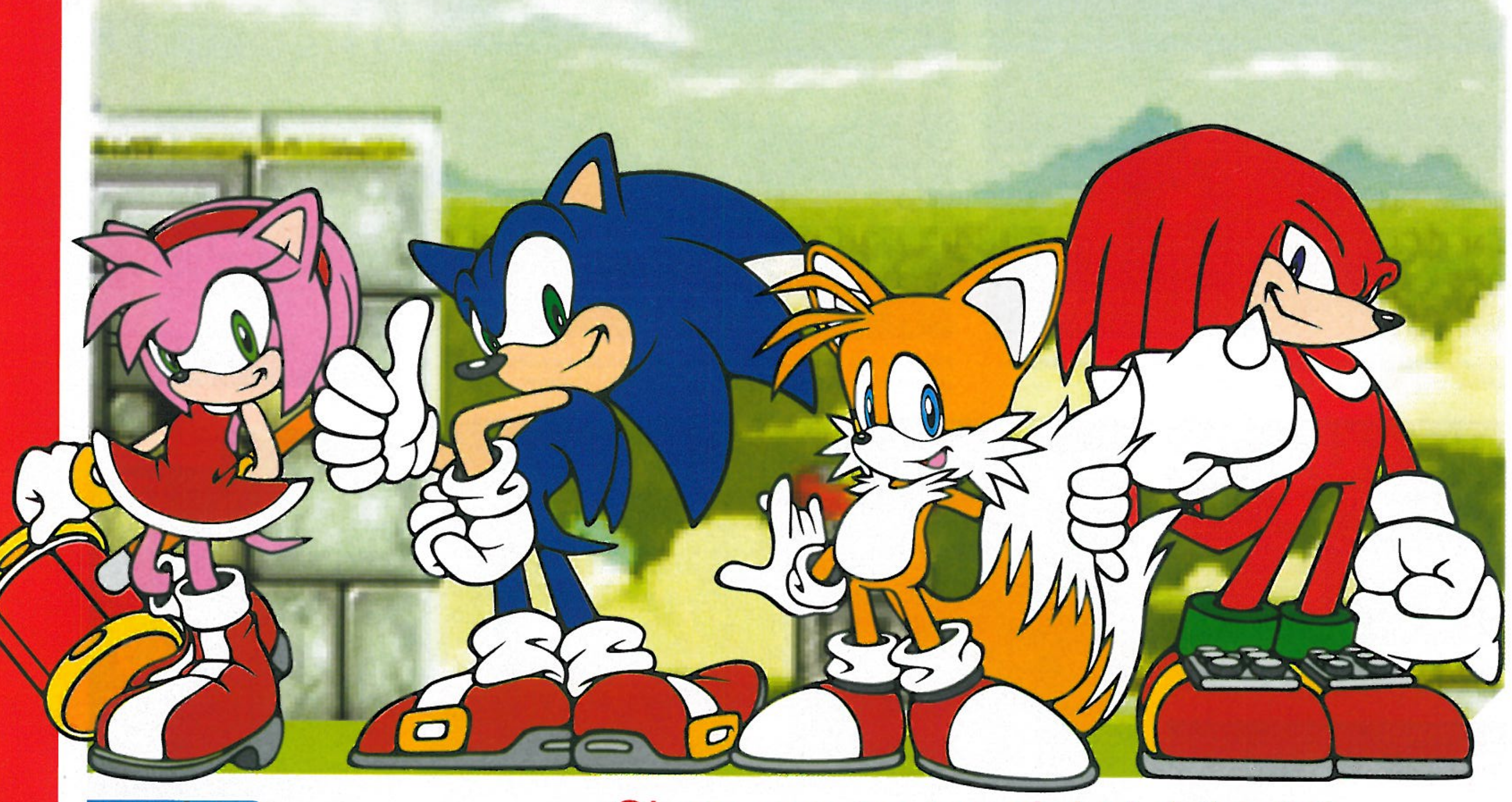
▼ Los **gráficos podrían haberse pulido mejor.** Tres o cuatro personajes extra no habrían sobrado, no.

EL RANKING

1. **Super Street Fighter II**
2. **Tekken Advance**

El gran clásico de Capcom sigue líder, pese a la fuerza que ha demostrado «Tekken». La duda que tenemos es si ambos lograrán mantenerse en sus puestos cuando llegue el esperado «King of Fighters».

Para enterarse de los juegos de lucha que hay disponibles en Game Boy Advance. Ve a la pág. 60



FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE





- Compañía: **SEGA/INFOGRAMES**
- Desarrollador: **SONIC TEAM**
- Tipo de juego: **PLATAFORMAS**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**



- **PASSWORDS: NO**
- **BATERÍA: SÍ**
- **NIVELES: 12 FASES**



- **1-4 JUGADORES (CABLE LINK)**
- **CONEXIÓN CON «SONIC ADVENTURE 2» DE GAMECUBE**

- Precio: **54,99€ (9.150 PTA)**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

¡Claro que se puede! ¡Adelante!

SONIC ADVANCE

Sonic, el héroe-mascota de Sega desde años ha, va a aparecer en GB Advance. La potente consola de... Nintendo se abre de... ¿Por qué os reís? Pero...

¡Que no es una bola!

Es un erizo y, eso sí, a veces se hace bola para ir más rápido. Porque lo que le mola es **correr como un condenado**, aunque lo hace con un buen fin, derrotar al Doctor Robotnik. Este sujeto es un científico algo bigotudo que convierte a los animalillos silvestres en bichotes mecánicos, y gusta de salir en pantalla al final de cada fase para machacarnos. Mientras el señor mostachos se toca la tripa, es decir, a lo largo de todo el nivel, nosotros debemos ir **explorando a toda caña** (hay un límite de tiempo) el entorno. Encontraremos algunos enemigos (eliminables), muchas rampas, loopings, trampolines y muelles (que apoyan la rauda dinámica de todo Sonic) y **una barbaridad de anillos**. No creas que el erizo va de Frodo por la vida, es que, con un solo anillo que lleve encima, el chaval se librará de la negra parca.



Este es el resultado de llevar 53 anillos y golpearse con un enemigo. Pierdes todo.



Colarse por un tubo con flechas significa perder el control y avanzar a toda caña.

Con **esta mecánica tan jugable** (y tan enganchante, id sabiéndolo) recorremos los **doce niveles** del juego, triunfamos con el erizo y... ¡aún te faltan otros 36 niveles! Bueno, en realidad son los mismos que acabas de finalizar con Sonic, pero ahora **debes afrontarlos con Tails, Knuckles y Amy**. Tails puede volar con las colas (que tiene dos, qué pasa), Knuckles trepa y planea, y Amy tiene un martillo enorme para acabar con los enemigos. Y aquí es donde «Sonic Advance» empieza a hacerse grande. Descubrirás que los **escenarios aún guardan secretillos,** aunque los hayas trillado con otros personajes. Y que el modo Time Trial, el de los récords de tiempo, empieza a cobrar importancia a medida que controlas más y más.

Pero aquí no acaba la cosa. Si hasta ahí se disfruta como un puerco (espín), al entrar en los **modos multijugador** se te queda pequeña la... pocilga (!?). Esto último significa que molan mucho, los modos, y que **te hincharás a jugar con los amigos**. Además, permite el juego con un solo cartucho, aunque si todos tienen, es más completito. Y todavía **queda que llegue GameCube** y probemos la conexión entre ambas. Un flipe con futuro.

CUANTOS MÁS, MEJOR





CON DOS CARTUCHOS

Los dos modos que se pueden disfrutar son Carrera, donde importa quién llega antes (normal), y Chao Hunt. Quien tenga el bicho al final, será el ganador. Por eso está Sonic persiguiendo a Amy.



CON UN CARTUCHO

La cosa es más modesta. Sólo hay un modo en el que quien tenga más anillos al finalizar, gana. Se pierden las animaciones de los demás, pero engancha.



El modo Time Trial también se puede jugar con más gente (pero no simultáneamente, claro). Así se verá quién controla.



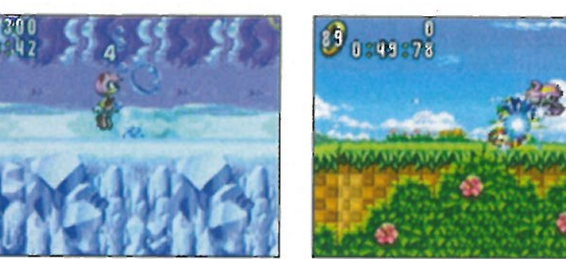
Aquí Knuckles haciendo de las suyas. De hecho, nadie más puede hacer de las de Knuckles porque sólo él sabe trepar.



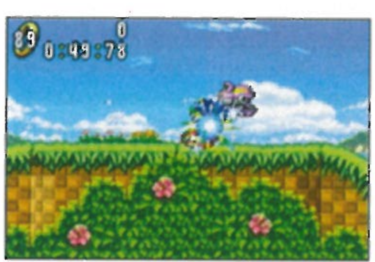
La pantalla está bien puesta, es el juego, que nos trae de cabeza en ciertas fases.



El cuidado técnico que se ha puesto en «Sonic» se hace notar en la fase nevada.



BajoelaguanecesitamosrespirardevezencuandoaspirandoMFFF! burbujas de aire.



Los ítems de las cajas nos darán, entre otras cosas, inmunidad. ¡A correr!



Tails es el que más mola para explorar. Puede volar durante unos segundos.

¡A TODA PASTILLA!

Sonic no se ha cortado en el mundo Nintendo. Sigue atractivo, vertiginoso, adictivo... y trae varias novedades.



Los encuentros con Robotnik son, en resumen, tú contra un cacharro. En este caso, dos bolas salen por los tubos y sólo podemos golpear una. La que no tenga pinchos, sí.

TINY CHAO GARDEN





El jardín donde criamos un Chao. Es un modo en el que los anillos que hayamos recogido durante la aventura servirán para comprar comida al Chao y que éste vaya ganando habilidades, que luego serán puestas a prueba en GC. Además incluye dos minijuegos para ganar aún más anillos.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 91



▲ Scroll relampagueante y personajes perfectamente animados.

▼ Los decorados se apoyan demasiado en las antiguas versiones de 16 bits.

SONIDO 94



▲ Reversionar las pegadizas melodías de antaño ha sido un acierto. Los efectos se ajustan perfectamente.

▼ La calidad de algún efecto, en el que se oye algo de ruido.

JUGABILIDAD 90



▲ El control es sencillo para todos los personajes. Desarrollo cada vez más intrincado. Engancha.

▼ El nuevo botón de "golpeo" no hacía falta en un título como éste. Sólo se usa en los modos multijugador.

DURACIÓN 95

▲ Cuatro personajes, doce fases, cría de Chaos y un multijugador impagable.

▼ Sí, los Chaos son muy monos, pero más con una GC en la que ponerlos a correr. Y si encima no tienes cable Link...

TOTAL 94

▲ Vuelve a dar la nota por su **velocidad.** Nunca las plataformas fueron tan bestialmente rápidas.

▼ Para sacarle todo el partido hay que tener **cable Link, GameCube** y el cable de conexión entre GC y GBA.

EL RANKING

1. **Super Mario Advance**
2. **Sonic Advance**
3. **Crash Bandicoot XS**

Aún queda sitio entre tanto as de las plataformas. Mario engancha hasta la muerte (de las pilas), Crash es variado y largo... Y a Sonic le toca poner la velocidad, modos multi y su posibilidad de conexión con GameCube.

¡No seas fantasma!

EXTREME GHOSTBUSTERS

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE

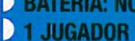




- Compañía: **WANADOO**
- Tipo de juego: **ACCIÓN PLATAFORMAS**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Niveles: **MÁS DE 12**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**



- **PASSWORDS: SÍ**
- **BATERÍA: NO**
- **1 JUGADOR**





- Precio: **49,99 € (8.300 PTA)**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS **88**
Nivel alto. Destaca el gran número de elementos que aparecen en pantalla sin que se ralentice la acción.

SONIDO **83**
Las melodías se dejan escuchar y los efectos cumplen con creces.

JUGABILIDAD **89**
Cambiar de héroe cada cierto tiempo le dota de una "gracia" especial. Termina enganchando.

DURACIÓN **84**
Su dificultad no es muy alta, pero el número de fases nos parecen más que suficientes.

TOTAL 86

▲ Lo dicho: nos ha gustado mucho su **mecánica de juego.**



▼ Podría haberse ajustado más su **dificultad.**

Imaginaos la situación: la Gran Manzana ha sido tomada por fantasmas de todas clases y se ha formado un lío de narices. ¿Qué hacer? Muy fácil. ¡Llamar a los Cazafantasmas!

Adictiva mecánica de juego

Esta epidemia fantasmal ha sido provocada porque un extraño cuadro se ha partido en doce pedazitos. Así que tendremos que ir a buscarlos por otras tantas fases repletas de **plataformas, acción** y, claro, mucho "bicho" del más allá. Para dar caña a los espectros contamos con **dos cazafantasmas muy "pofesionales"** y con distintas características. Se llaman Eduardo y Kylie, y debemos ir alternando su control durante toda la aventura para resolver con garantías las situaciones que se nos planteen en cada nivel. Por ejemplo, a **Kylie se le da mejor alcanzar lugares altos,** gracias a su práctico doble salto, **mientras que Eduardo es un hacha mandando fantasmas al más allá,** entre otras cosas porque dispone de un "peazo" arma anti-fantasma potentísima. Esta fórmula de juego nos ha gustado bastante, pues **crea un buen nivel de jugabilidad,** evita que nos aburramos y añade variedad y ciertas dosis de estrategia a la acción.

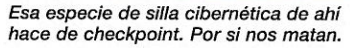
En cuanto a la parte técnica, no tenemos nada que reprocharle, al contrario: los **fondos están bien diseñados,** los personajes gozan de buenas animaciones y el scroll no da problemas. El sonido tampoco se queda atrás y aunque no resulta espectacular, sí que logra ambientar adecuadamente las partidas.

De modo que está claro. Si queréis **un buen título de acción plataformera,** esta versión de los cazafantasmas nos ha parecido de lo más recomendable.



Aquí le veis saltando, pero a Eduardo lo que le gusta es liquidar fantasmas.





Esa especie de silla cibernética de ahí hace de checkpoint. Por si nos matan.





Esta clase de fantasmas suele atacarnos en grupos. Aún así, no son muy duros.

¡SÚBETE A MI CARRO!

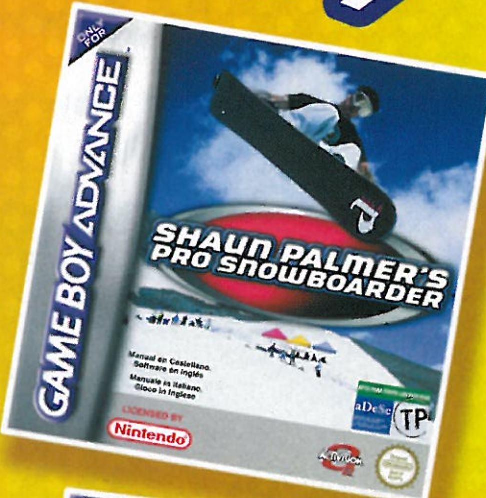


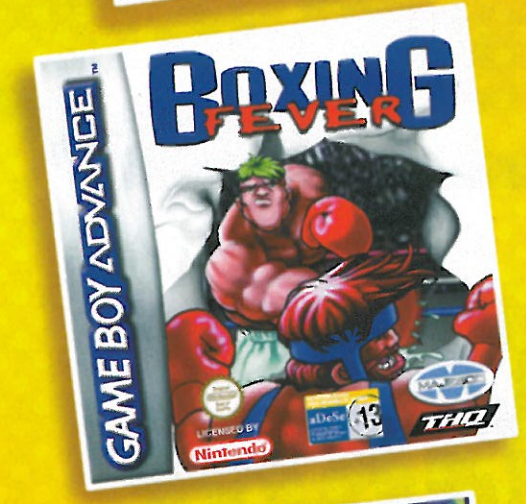
*Durante el juego tendremos ocasión de **ponernos al volante del Ecto-1** y, desde una perspectiva cenital, recorrer a toda pastilla las calles de Nueva York. En nuestro accidentado trayecto debemos esquivar tanto a los coches como las vallas protectoras, y en el menor tiempo posible. La carrerita mola lo suyo porque le da más variedad a la acción.*

¡No te los pierdas!



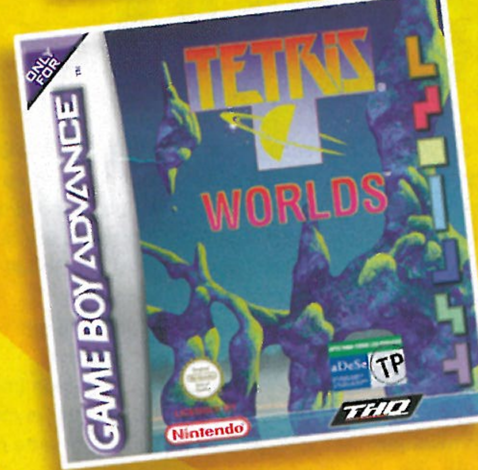
















GAME BOY ADVANCE

DISTRIBUIDO POR:



www.proein.com

Av. de Burgos, 16 D. 3º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70

¡Más (s)alto todavía!

CRASH BANDICOOT

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: VIVENDI UNIVERSAL
- Desarrollador: VICARIOUS VISIONS
- Tipo de juego: PLATAFORMAS
- Idioma: CASTELLANO
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS



- PASSWORDS: NO
- BATERÍA: SÍ
- NIVELES: 5 MUNDOS



- 1 JUGADOR
- FASES EN TIERRA, MAR Y AIRE, EN 2D Y 3D.



- Precio: 53,99 € (8.983 PTA)
- A la venta: YA DISPONIBLE

Este bicho es incansable. Lleva girando y pegando brincos desde que apareció en el mercado (hace cinco años y pico) y, aún así, el bueno de Crash sigue apegado al género de las plataformas como... pues... como la Mari a su fregona.

¡Oh, qué brillante!

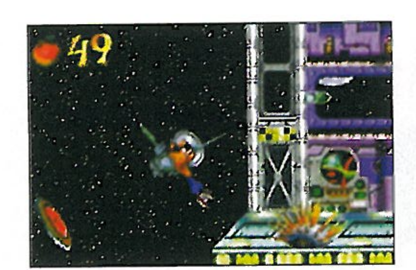
La tarea de mostrar en Advance el mismo dinamismo que en otras máquinas estaba difícil. Este bicho, cuando lo dejas quieto, mira para todos lados, se rasca la almendra, mueve un pie... vamos, que produce una sensación de inquietud la cual, menos mal, ha sido trasladada a nuestras GBA usando también unas **maravillosas animaciones (hay polígonos de por medio)** y poniéndonos en un aprieto tras otro. Nos veremos corriendo, saltando y centrifugando enemigos sin parar por unos **decorados 2D de suave scroll y muy detallados** que crean un ambiente, junto con el apartado sonoro (lleno de gruñidos y divertidos efectos de dibujo animado), de esquizofrenia imperante. Una vez recorridas las primeras fases, en las que los saltos son cada vez más difíciles, el juego, como si tal cosa, nos suelta algún que otro **nivel ¡en 3D!** Y es que, técnicamente, los señores de Vicarious Visions dejan atrás a cualquiera. En este título usan polígonos y luces, así, como el que hace croquetas de jamón. Sin que repercuta en modo alguno en el rendimiento de la consola.

Una locura plataformera que merece la pena tener por su **increíble calidad y duración** (más de 20 fases para completar al menos 2 veces), aunque jugablemente no llegue a la cumbre del género.

¿DÓNDE PONGO LA CAJA, SEÑORA?

Mari: Pues mire, le va a dar igual, porque la bestia inmunda ésta...
Jimmy: ¡Oye, tía!
Mari: Que no es a ti, animal. Decía que el marsupial anaranjado tiene como objetivo romperlas todas. Si lo consigue, se gana unos bonus.





Una vez metido en las fases intermedias, nos veremos en el espacio exterior (creo).



Algunos grupos de cajas son como un puzzle. Averigua cómo romperlas todas.



Claro, hombre. Siendo un plataformas, debía tener lugares secretos con premio.



Podemos recorrer las fases de un mundo en el orden que nos apetezca.



Plataformas móviles, y con un enemigo encima. Menos mal que con el molinillo...



Crash tiene multitud de animaciones. Incluso se agarra a las barras cual militar.

¡CRASH, EL DIRIGIBLE!





En las fases 3D que transcurren por los cielos, primero debemos derribar aviones mientras esquivamos cajas de TNT, y al final, petar el dirigible de Neo.



El argumento también es de pirados. Un científico muy bajito y cabezón llamado Neo Córtex, ha creado una máquina para hacer el mundo pequeñito. Sí, sí, lo ha hecho por el complejo que tiene, el pobre hombre. Y es Crash quien debe hacerle frente (¿más?).

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 95



▲ Decenas de animaciones para el protagonista y maestría tanto en 2D como 3D.

▼ Algunos fondos son demasiado negros. Vacíos.

SONIDO 90



▲ Melodías tribales y cañeras cuando hace falta. Voces a cada momento, y efectos cartoon (tipo "piung"... ¡ejem!).

▼ La potencia conseguida hace que a veces "pete" el pequeño altavoz de GBA.

JUGABILIDAD 90



▲ Control simple y fácil tanto en 2D como en 3D. Gran variedad de situaciones.

▼ Hay saltos verdaderamente difíciles. Echa para atrás.

DURACIÓN 93

▲ Tienes más de 20 fases, y todas son bien extensas. Además, debes recorrerlas al menos dos veces para finalizar el juego.

▼ Sin más modos que el normal. Nadie se habría quejado si incluyera minijuegos, o multijugador, o algo.

TOTAL 92

▲ **Técnicamente,** tanto por gráficos, como sonido, como control, es de lo mejor que se puede ver actualmente en GBA.

▼ **Sin más modos,** no invita a jugarse más de dos o tres veces. Podía haber dado más de sí.

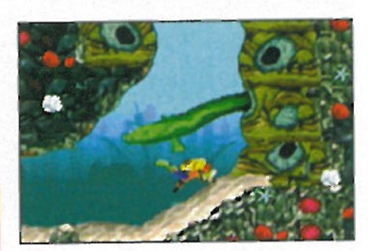


Dentro de la cueva del Yeti seremos víctimas de una persecución. Menos mal que vamos a lomos de un osito (!?).



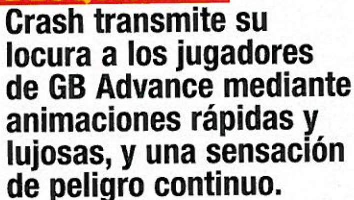
En las fases de bonus, mira bien el número de cajas a romper. Si llegas al final y falta alguna, date la vuelta o toca repetir, hijo.

EN EL FONDO DEL MAR, MATA...



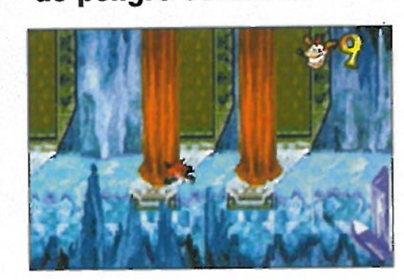


Pero no te riles, riles, riles, porque son fases que deberás superar, tarde o temprano. ***Bajo el agua no podremos movernos tan fácilmente,*** *pues el "molinillo" dura algo menos, y los saltos no existen. Lo que sí hay es una gran inercia, que hará que busques el momento exacto para pasar entre las morenas, o para enfrentarte a un pez globo. Al menos, es más relajadito.*



DESQUICIADO

Crash transmite su locura a los jugadores de GB Advance mediante animaciones rápidas y lujosas, y una sensación de peligro continuo.



EL RANKING

1. Super Mario Advance
2. Sonic Advance
3. Crash Bandicoot XS

Con un nivel técnico superior a sus rivales, Crash se queda tras ellos debido a la falta de modos. Se juega con el mismo "vicio" que Sonic o Mario, pero tiene menos alicientes jugables. Y, sobre todo, se echa en falta un modo multijugador.

Si te gustan las plataformas, tampoco te pierdas la review del vertiginoso Sonic Advance en Pág. 60



Muy gráfica, la aventura

ADDAMS FAMILY

Seguro que más de uno todavía está dándole a «The Fish Files», devanándose los sesos para conseguir... tal. Pues los padres de aquel título acaban de dar a luz una nueva criatura.

El hermano pequeño

Pugsley, se llama el interfecto. El vástago de Morticia y Gómez es quien se encargará de resolver la aventura, contando siempre con la inestimable ayuda de Miércoles. Han desaparecido los papeles de la casa, y nosotros debemos ingeniárnoslas, mediante **exploración, cosecha y uso adecuado de objetos**, para que el serio problema se torne alegría. Aunque, **alegría, ya le entra a uno con mirar a la pantalla** de su GBC. El mismo motor que dejó fulminados (gráficamente) a la mayoría de cartuchos de GBC, ha sido usado en este título. Y de hecho, todo es muy "Fish Files": **movimiento fluido** del personaje, **objetos resaltados** sólo al acercarse a ellos, **inventario** con definiciones "graciolas" (¡argh! maldito Jimmy)... En fin, que en un principio se agarra uno al juego con unas esperanzas... que luego no son secundadas. De primeras, es mucho **más corto, también más fácil** (Fétido y la Abuela no dan pistas, sino soluciones), y no hay que pensar mucho para darle uso a un objeto. Esto nos hace suponer que **los más pequeños lo cogerán con gusto**, ya que además incluye "momentos arcade". Un título muy válido como iniciación al género, pero que queda, por simple, a la sombra del "Fish".

¿SALTAR? ¿AGACHARSE?



Pues sí, querido aventurero. Este cartucho incluye zonas en las que, por las buenas, nuestro personaje debe saltar un caimán, esquivar proyectiles... así, de una pantalla a otra. Novedoso y resultón.



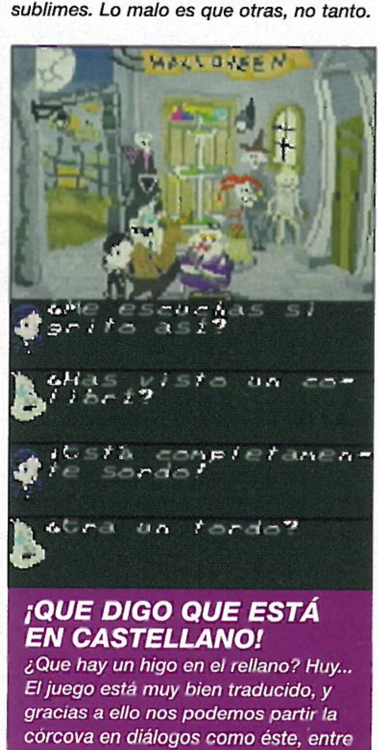
La abuela nos dará unos consejos tan claros que dan ganas de que lo haga ella.



Algunas zonas muestran unos escenarios sublimes. Lo malo es que otras, no tanto.



Durante la mayoría de la aventura manejamos al asquerosete (un halago, en lenguaje Addams) Pugsley, pero también la vomitiva (pelota) Miércoles, participará activamente.



¡QUE DIGO QUE ESTÁ EN CASTELLANO!

¿Que hay un higo en el rellano? Huy... El juego está muy bien traducido, y gracias a ello nos podemos partir la córcova en diálogos como éste, entre Miércoles y el viejo del monóculo.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY COLOR



- Compañía: **CRYO**
- Desarrollador: **THE 7TH SENSE**
- Tipo de juego: **AVENTURA GRÁFICA**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Zonas: **4**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**



- **NO COMPATIBLE GB**
- **PASSWORDS: NO**
- **BATERÍA: SÍ (1 RANURA)**
- **1 JUGADOR**

- Precio: **36€ (5.990 PTA)**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 97
Alucinantes, pero tampoco llegan al cuidado en el color que se apreciaba en «The Fish Files».

SONIDO 81
Melodías de buena calidad, aunque no muy variadas. Pocos efectos, pero da casi igual.

JUGABILIDAD 90
Acertado control. Las zonas de habilidad dan vidilla. Algunos fallitos en el inventario repercuten en la fluidez del desarrollo.

DURACIÓN 78
Hay muchas zonas que visitar, pero todas constan de pocas pantallas. Se avanza fácilmente.

TOTAL 85


Los **gráficos**, el control y el buen humor.


Es demasiado **cortito**.

Correr, saltar, lanzar... ¿sujetar?

FILA DECATHLON

Por fin nos llega uno de olimpiadas. Es la época. Y con Fila de patrocinadora. Estad PREPARADOS, porque aquí, por muy LISTOS que seáis, lo que cuenta es el "botoneo" desenfrenado y... ¡¿YA?!

¡Que se me escapan!

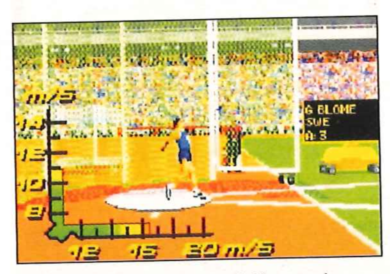
Lo básico en este tipo de juegos, como ya sabréis, es **aporrear los botones lo más rápido posible.** Las 10 pruebas que componen el juego requieren rapidez y agilidad con los dedos para "botonear" (A + B) y además utilizar otros botones cuando sea preciso. Por ejemplo, para calcular el ángulo en el salto de longitud, lanzamiento de jabalina, o lo que proceda. Luego sueltas los botones, y admiras los **fabulosos gráficos y las animaciones digitalizadas,** que son de lo mejorcito que hemos visto. Y el sonido tampoco desmerece, creando un gran ambiente en cualquiera de sus modos de juego, que son... ¿dos? Pues sí. El modo "championship" es el bueno (el otro es el "practice"), y está dividido en categorías (regional, nacional e internacional), lo que da un poco más de profundidad al cartucho. Eso sí, opciones hay la tira. Incluso una que cambia el control de forma que no haya que pulsar alternativamente A y B, permitiendo el botoneo con toda libertad. Y menos mal, porque si tuviéramos que pulsar A y B para ganar velocidad y, a continuación, "arriba" y lanzar la jabalina, ¿cómo narices agarraríamos la consola?

Incoherencias aparte, podemos retar a un amigo mediante link, guardar nuestros récords y partidas u observar cómo la CPU nos "barre". Resultón, aunque es muy posible que sea superado.

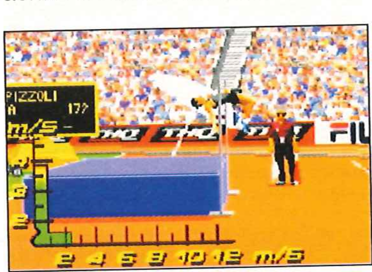
El salto de longitud sólo se supera en modo "free". Coordinación, hombre.



Quizá un par de modos extra hubieran elevado el listón de este cartucho.

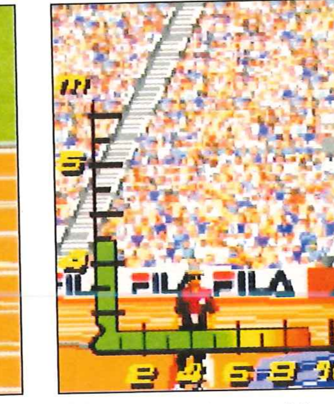


Hay ambiente de competición en el juego. ¿No oís los gritos del público?



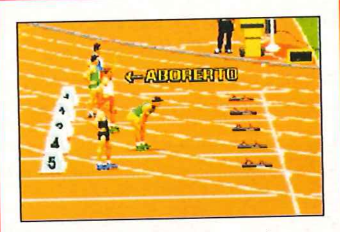
Las bazas principales de este juego son los gráficos y la variedad de pruebas.

Las animaciones son tan realistas que también vosotros os cansaréis viéndoles mover las piernas y sudar.

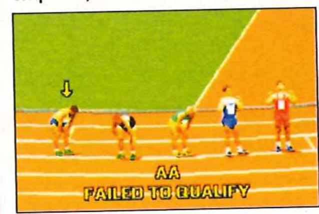


La prueba del salto con pértiga es una de las más difíciles que encontraréis en el juego. Tendréis que practicar de lo lindo.

¡SÁLVATE! ¡SÉ LIBRE!



Hay mucha diferencia entre jugar en el modo "strict" y "free". Si no pasáis el control a "free" antes de empezar, os ocurrirá lo que...



...estáis viendo aquí arriba. ¡Ni siquiera te clasificas en los 100m! Demasiado riguroso para una GBA que se sujeta a mano.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **THQ**
- Desarrollador: **ATHLETIC DESIGNS**
- Tipo de juego: **DEPORTIVO**
- Idioma: **INGLÉS**
- Niveles: **10 PRUEBAS**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**

- **PASSWORDS: NO**
- **BATERÍA: SÍ**
- **1 Ó 2 JUGADORES**

- Precio: **54,99 € (9.150 PTA)**
- A la venta: **MARZO**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 88
Hasta seis corredores simultáneos moviéndose que da gusto verlos. Pixeladillos, pero...

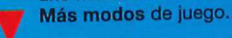
SONIDO 87
Los efectos son de lo más real, y la música...bueno, no podría ser más "deportiva".

JUGABILIDAD 79
Para jugarlo (más bien superar alguna prueba) es indispensable activar el modo "free".

DURACIÓN 72
Baja la media. Y es que sólo tiene un modo de juego (sin contar el de práctica). Eso sí, bastante difícil.

TOTAL 78


Técnicamente fabuloso. El pique de superarse a uno mismo.


Más modos de juego.

Así que te gustan los juegos deportivos, ¿eh? Mira más opciones disponibles en la **Guía de Compras**

Llena tu bolsillo de monstruos

MONSTRUOS S.A.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY COLOR

- Compañía: **THQ-DISNEY**
- Desarrollador: **VICARIOUS VISIONS**
- Tipo de juego: **AVENTURA DE PLATAFORMAS**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**

- **PASSWORDS: SÍ**
- **BATERÍA: NO**
- **1 JUGADOR**

- Precio: **41,99 € (6.900 PTA)**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 86
Coloristas y detallados. Divertidas animaciones y scroll muy suave.

SONIDO 80
De fondo oirás pegadizas y alegres músicas. Los efectos se limitan a cumplir.

JUGABILIDAD 86
El control es estupendo. Y el hecho de que cada personaje tenga sus propias habilidades le da variedad al desarrollo.

DURACIÓN 78
Inicialmente es muy fácil, y aunque luego sube el nivel, es un juego bastante corto. Faltan opciones y minijuegos.

TOTAL 84

▲ **El desarrollo** es muy divertido. **Alto nivel técnico.**

▼ **Su duración.** Le faltan más opciones de juego.

Alguna vez habéis mirado con miedo hacia la puerta del armario de la habitación, especialmente en una ruidosa noche de tormenta? Pues seguro que cuando veáis la peli y juguéis con este cartucho, la próxima vez la miráis incluso con ganas de que aparezca alguno.

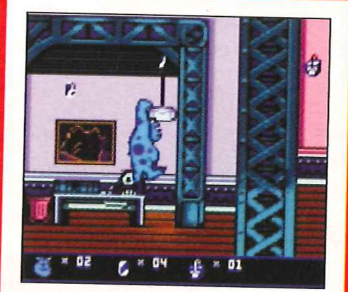
Una historia genial

El guión de la peli es brillante. «Monstruos, S.A.» es una honrada empresa que genera la energía que mantiene la ciudad de Monstruópolis. **Esa energía procede de los gritos de los niños** y se consigue a base de sustos. Mike y Sullivan forman el mejor equipo de **asustadores profesionales.** Se cuelan en las habitaciones de los chavales y recogen sus chillidos en "botellas energéticas". Eran los mejores, hasta que un día, una **niña (y los niños son considerados tóxicos)** se coló en su mundo y llegó el caos...

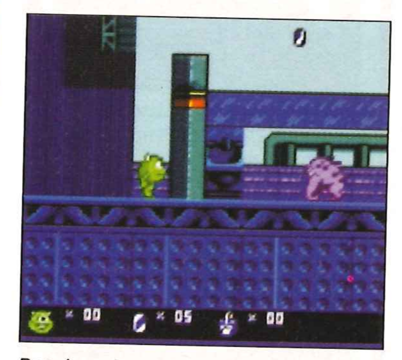
El **desarrollo del cartucho es fiel al de la película,** o sea bastante entretenido. Empezaremos a jugar en casa de Sullivan, y durante las primeras misiones tomaremos contacto con los dos monstruos. La acción transcurrirá desde una perspectiva lateral, y básicamente consistirá en ir recorriendo los mapeados para cumplir misiones como **asustar niños o ayudar a Mike con su papeleo,** retos muy entretenidos que mantendrán alto el nivel de jugabilidad. Así, saltaremos innumerables plataformas y aprovecharemos las **diferentes habilidades de Mike y Sulley,** cuyo manejo alternaremos, para evitar a los otros monstruos y a los agresivos miembros de la Agencia de Detección de Niños, unos tipos peligrosos que localizan y eliminan a los niños intrusos.

El planteamiento de «Monstruos S.A.» divertirá a todo el mundo, aunque seguro que los niños lo celebran más. Lástima que falle un pelín en la duración. Con algún que otro minijuego...

CÓMO SON MIKE Y SULLEY



Sin duda, una de los aspectos más llamativos del cartucho son sus protagonistas. **En algunos niveles podremos intercambiarlos y utilizar sus habilidades** para salvar situaciones complicadas. Así, Sullivan puede gritar para asustar, empuja objetos y se encarama a los bordes de las plataformas. Mike es más rápido, puede arrojar caramelos y posee un utilísimo doble salto.



Por el camino cogeremos ítems. Mike puede lanzar caramelos a los enemigos.

Una de las primeras misiones consiste en ayudar a Mike a encontrar unos papeles.



Sulley puede distraer a los de la agencia antiniños arrojándoles juguetes. No hagas ruido y... ¡un obstáculo menos!



Una vez encontremos a Boo, la niña, Sullivan se encargará de transportarla a sus espaldas. Es tan tierno, el monstruo...

En busca de la fuerza

JEDI POWER BATTLES

Encarnar a un Jedi no es tarea fácil. Ya sabéis, vestirse de esparto, hacerse trencitas, mangar un fluorescente de la cocina e injertarse midiclorianos es bochornoso. Pero, por suerte, nuestra GBA nos va a librar de todo de un solo cartuchazo.

¿Magia?... ¡claro que no!

¡Es el poder de la fuerza!, ¿o es que acaso dudabais? Y claro lo debéis de tener, ya que a la hora de afrontar las 10 misiones que os encomendarán, dará igual si sois **Obi-Wan, Qui-Gon Jinn o Mace Windu** (que los tres están): de ésta no os libráis porque la fuerza reside en vosotros. Deberéis afrontar la lucha contra el lado oscuro en... **un beat'em up.** Mediante una vista isométrica, a espadazo limpio, saltando y utilizando el poder Jedi (el típico "golpe especial") deberéis cumplir peligrosas misiones. Rescatar a la reina Amidala y derrotar al poderoso Darth Moul requerirá que os enfrentéis (y reventéis, claro) a cientos de enemigos que saldrán a vuestro encuentro en ¡grupos de hasta 12 malos! Aunque, para malos... **los saltos, de tan penosa concepción técnica,** que a veces desesperan. Y la ambientación tampoco alcanza el nivel que esperábamos. Con esto no queremos decir que la música o los gráficos sean malos, sino que el equipo de desarrollo se debía haber esforzado un pelín más. La dejadez técnica no es lo que **se esperaba de un «Star Wars».** Aunque seguro que los fieles sabrán perdonárselo.



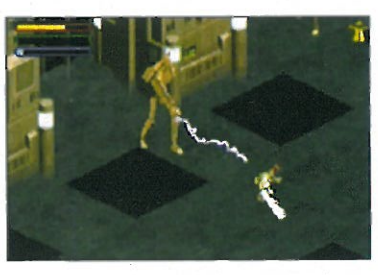
Al final de la mayoría de las fases nos encontraremos con "retos" de mayor tamaño. Como este impresionante robot o naves de la Federación. Que la suerte os acompañe.



Aun con diez misiones por delante, el juego se nos antoja un poco corto.



En ocasiones nos encontraremos con más de 10 droides a los que "desactivar".



A la hora de la verdad disponemos de varios golpes, combos y el poder Jedi.



Una misión consiste en rescatar a la reina Amidala, y llevarla a nuestra nave.

LA FUERZA (DE LA GRAVEDAD)



Sentir el suelo bajo tus pies da bastante confianza en uno mismo, y la fuerza te saldrá por las orejas a la hora de repartir mandobles.



Pero, cuando llega la hora de saltar... ¡buf! En estas fases lo importante, y lo más difícil, es no caerse. Y encima con malos.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE





- Compañía: **THQ**
- Desarrollador: **HOT GEN STUDIOS**
- Tipo de juego: **ACCIÓN**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Niveles: **10**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**



- **PASSWORDS: SÍ**
- **BATERÍA: NO**
- **1 JUGADOR**

- Precio: **59,95 € (9.975 PTA)**
- A la venta: **MARZO**

EL ANÁLISIS

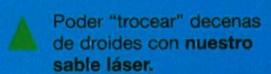
GRÁFICOS 85
Sin duda, el aspecto más logrado y destacable del juego. Aun así, se esperaba un mejor nivel.

SONIDO 73
Las melodías son propias de la película, pero no son más que bucles de baja calidad.

JUGABILIDAD 69
Hay momentos en los que nuestro Jedi colisiona con cosas que no existen, afectando terriblemente al control.

DURACIÓN 75
10 niveles pueden parecer muchos, pero, la verdad, son bastante cortos y sencillotes.

TOTAL 73



▲ Poder "trocear" decenas de droides con **nuestro sable láser.**



▼ Si hubieran arreglado el **fallo de las colisiones...**

¡No consigues saltar a ese árbol?, ¿ese droide es mucho para ti? Busca la fuerza en los trucos pág. 88

Un mata-mata para superfans

SUPERNENAS

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE





- Compañía: **UBI-BAM ENT.!**
- Desarrollador: **SENNARI**
- Tipo de juego: **SHOOT'EM UP**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Niveles: **7**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**



- **PASSWORDS: NO**
- **BATERÍA: SÍ**
- **1-3 JUGADORES**



- Precio: **54,99 € (9.150 PTA)**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 85
La resolución y el colorido de GBA les sientan bien a las nenas. El scroll a veces es brusco.

SONIDO 80
Las músicas de la serie van bien con el juego. Voces digitalizadas.

JUGABILIDAD 73
El control es bueno. Incluso con muchos elementos en pantalla es fácil moverse. Pero el desarrollo es demasiado simplón.

DURACIÓN 72
Hay juego para rato, pero sólo perdurarán los más fans. Al resto pronto le resultará monótono.

TOTAL 74



Estupenda ambientación. Poder intercambiar **a las protagonistas.**



Si no sois fans Supernenas, **el cartucho pierde gran parte de su atractivo.**

Estas chicas están que se salen. No contentas con salvar al mundo a diario y tener tres cartuchos para Game Boy, han decidido trasladar sus aventuras a nuestras Advance.

¡Townsville en peligro!

Mojo-Jojo ha decidido robar todas las joyas de la ciudad, construir un súper robot y robar el Ingrediente X del laboratorio del profesor Utonium. ¡Y todo en una tarde, qué tío! Pero para eso estamos nosotros, para desbaratar sus planes. Y en nuestra ayuda llegan... ¡sí, ellas! ¡Pétalo, Cactus y Burbuja!, en un **juego cuyo desarrollo es el del clásico matamarcianos.** Desde una perspectiva lateral sobrevolaremos los siete niveles del juego enfrentándonos a un ejército de simios cibernéticos.

En todo momento veremos a las tres chicas en pantalla, pero sólo controlaremos a la que se sitúa al frente. Eso sí, podréis cambiarlas cuando queráis. De hecho será algo casi obligado porque sólo en segundo plano las nenas recuperarán parte de su energía.

De inicio dispondremos del puñetazo y un simple láser, pero como en todo beat'em up que se precie aquí también hay **ítems y "power ups" que recoger** y con los que podremos potenciar nuestras armas o rellenar la barra de energía. También conseguiremos joyas de los enemigos eliminado. Y en cada nivel además hay una estrella con la que podremos realizar un **super ataque conjunto con las tres chicas.** Eso sí, deben estar las tres. Si una de ellas se queda sin energía, adiós a la misión y al supergolpe. Al final del nivel, un jefazo tratará de ponernos las cosas difíciles, pero no mucho, dado que el juego es **para peques.**

«Supernenas» ofrece además un **modo multijugador** que permite competir a tres jugadores simultáneamente. Un aliciente extra para un **producto normalito, de buena factura,** diseñado para los jóvenes seguidores de la serie.



Las animaciones son abundantes y graciosas, y van con la personalidad de estas chicas. Aquí veis la expresión de una de ellas cuando es expulsada de la acción.



Si no andamos con cien ojos, se nos escaparán las utilísimas estrellas.



Aunque la pantalla se llene de enemigos, disparos y objetos, el juego es fluido.



Podremos coger elementos del decorado para arrojar a los enemigos. ¡Toma!



Eliminar malos, recoger joyas y rescatar ciudadanos, los objetivos de la misión.

¡PÁNICO EN TOWNSVILLE!





Townsville vivía en completa paz hasta que Mojo-Jojo decidió robar las joyas de la ciudad. Menos mal que Cactus, Pétalo y Burbuja no descansan, y vosotros tampoco... Esta historia nos la irán contando entre niveles, con textos en castellano y acompañada de unas estupendas imágenes.

¿Te falta alguno?

GAME BOY COLOR

DISTRIBUIDO POR:



www.proein.com

Av. de Burgos, 16 D. 3ª. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70

GAME BOY ADVANCE

ADVANCE WARS

▷NINTENDO ▷Estrategia
▷45,05 € (7.495 PTA) ▷1-4 J
¿Estrategia? Dale una oportunidad. Tiene un completo tutorial, está en castellano y es de lo más divertido.
Puntuación 90

ALIENATORS

▷Activision ▷Plataformas
▷60,04 € (9.990 PTA) ▷1 J
Entretenido aunque poco original plataformas, protagonizado por los personajes del "cartoon".
Puntuación 78

ARMY MEN ADVANCE

▷3DO ▷Acción
▷53,99 € (8.983 PTA) ▷1 J
Su punto fuerte está en gráficos y jugabilidad, y flojea en duración.Sus 12 fases se acaban en un suspiro.
Puntuación 78

ASTÉRIX Y OBÉLIX

▷INFOGRAMES ▷Arcade
▷54,99 € (9.150 PTA) ▷1-2 J
Un "dos en uno" con plataformas y beat'em up, y el inconfundible sello Bit Managers detrás.
Puntuación 84

ATLANTIS: EL IMPERIO PERDIDO

▷THQ ▷Plataformas
▷60,04 € (9.990 PTA) ▷1 J
En busca de la Atlántida, la peli de Disney deja un cartucho aparente pero irregular en su desarrollo.
Puntuación 80

BATMAN VENGEANCE

▷UBI ▷Acción
▷54,06 € (8.995 PTA) ▷1 J
Plataformas, puzzle, resolución de laberintos, con la magia de Batman y su compañero Robin.
Puntuación 80

CASTLEVANIA

▷KONAMI ▷Aventura
▷49,99 € (8.318 PTA) ▷1 J
Espectacular gráficamente, su toque de ROL te entusiasmará. Y por la duración, ni te preocupes.
Puntuación 95

Prueba lo último en RPG, o sea «Golden Sun», y disfruta de tu Advance.

CHUCHU ROCKET!

▷SEGA ▷Puzzle-habilidad
▷54,99 € (9.150 PTA) ▷1-4 J
Una idea original con un frenético multijugador, más de 25000 niveles y editor de mapas. Irresistible.
Puntuación 92

COLUMNS CROWN

▷SEGA ▷Habilidad
▷54,99 € (9.150 PTA) ▷1-4 J
Una de las de las "variaciones" de Tetris más divertidas que se han hecho. ¡¡Y con 2.500 niveles!!
Puntuación 83

CRASH BANDICOOT XS



▷VIVENDI UNIVERSAL ▷Plataformas
▷53,99 € (8.983 PTA) ▷1 J
Más de 20 niveles de locura y peligros con un apartado técnico para caerse de espaldas, o de morros, como suele hacer Crash en una de sus numerosísimas y geniales animaciones. Vicarious V. echa el resto en unas plataformas clásicas donde los saltos van a peor, los enemigos a mejor, y el desquiciado jugador debe mantener la frialdad pase lo que pase.
Puntuación 92

DAVE MIRRA 2
▷ACCLAIM ▷BMX
▷59,95 € (9.975 PTA) ▷1-2 J
¿No tuviste bastante con Tony Hawk? Pues nada, hombre, ya tienes con qué seguir "dejándote los dientes". El cartucho de Mirra incluye doce "bicicletistas" con los que grindar, hacer trucos aéreos e incluso "manuals" por seis escenarios realistas y detallados. Los polígonos vuelven a hacerse sitio en GBA junto al riesgo, la jugabilidad, y la música cañera...
Puntuación 92

DOOM

▷ACTIVISION ▷Shoot'em up
▷64,04 € (9.990 PTA) ▷1-4 J
Un clásico de la acción 3D en primera persona que se incorpora con brillantez al catálogo de Advance. Estamos ante un shooter tenso, lleno de laberintos con monstruos muy feos y muy grandes que aniquilar, montado sobre un motor rápido y suave que nos permite gozar de cada giro, de cada desplazamiento. ¿Que tú ya lo conocías? Pues eso, lo mismito...
Puntuación 92

EARTHWORM JIM

▷THQ-MAJESCO ▷Plataformas
▷66,05 € (10.990 PTA) ▷1 J
Somos un furioso gusanito dispuesto a repartir leña y saltar plataformas. Acción por los cuatro costados.
Puntuación 80

ECKS VS SEVER

▷UBI ▷Plataformas
▷54,99 € (9.150 PTA) ▷1-4 J
¿Un argumento trepidante en un shooter subjetivo? Pues sí, y un magnífico shooter, ya de paso.
Puntuación 91

EL PLANETA DE LOS SIMIOS

▷UBI ▷Plataformas
▷54,06 € (8.995 PTA) ▷1 J
Guía al astronauta por 10 niveles en busca de civilización. Trampas, enemigos y un toque aventurero.
Puntuación 86

EXTREME GHOSTBUSTERS
NUEVO

▷WANADOO ▷Plat./Acción
▷49,99 € (8.300 PTA) ▷1 J
Dos cazafantasmas deben localizar 12 partes de un cuadro mientras liquidan a miles de ectoplasmas.
Puntuación 86

FILA DECATHLON
NUEVO

▷THQ ▷Lucha
▷54,99 € (9.150 PTA) ▷1-2 J
Diez pruebas atléticas para que demuestres agilidad y rapidez… en el aporreo de botones.
Puntuación 76

FINAL FIGHT ONE

▷UBI ▷Beat'em Up
▷49,99 € (8.318 PTA) ▷1-2 J
Disfruta con las tandas de "yoyas", los golpes espectaculares y la rapidez y contundencia de juego.
Puntuación 89

FINAL ROUND GOLF

▷KONAMI ▷Golf
▷57,04 € (9.490 PTA) ▷1-4 J
Un golf que cumple con los fans, pero se queda un pelín básico. A nivel técnico es algo mediocre.
Puntuación 70

FORTRESS

▷THQ ▷Puzzle
▷63,05 € (10.490 PTA) ▷1-2 J
Un curioso puzzle en el que construimos edificios a base de apilar fichas que caen desde arriba.
Puntuación 78

FROGGER'S ADVENTURES
▷KONAMI ▷Aventura-habilidad
▷53,99 € (8.983 PTA) ▷1 J
La rana del Frogger de toda la vida, protagoniza una aventura de saltos. Cinco mundos (15 fases) diferentes.
Puntuación 81

F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY
▷NINTENDO ▷Velocidad
▷45,05 € (7.496 PTA) ▷1-4 J
No hay un juego más rápido. F-Zero es vertiginoso, un ciclón. Pero controlable, y sin parones.
Puntuación 93

GRADIUS ADVANCE

▷KONAMI ▷Matamarcianos
▷53,99 € (8.983 PTA) ▷1 J
Uno de los estandartes de los matamata. Ofrece un apartado gráfico de lujo y una duración respetable.
Puntuación 87

HARRY POTTER

▷ELECTRONIC ARTS ▷Aventura
▷54,03 € (8.990 PTA) ▷1 J
Esta versión no ha quedado al nivel de la de GBC, pero nos deja saborear el ambiente Hogwarts.
Puntuación 80

INSPECTOR GADGET

▷LSP ▷Plataformas
▷53,99 € (8.993 PTA) ▷1-3 J
Una sucesión de mamporros y minipuzzles, tocada por la varita mágica de sus protagonistas.
Puntuación 82

IRIDION 3D

▷THQ ▷Matamarcianos
▷66,05 € (10.990 PTA) ▷1 J
En cuestión de matamarcianos, Iridion se exhibe técnicamente y en jugabilidad. Le falla el precio.
Puntuación 89

ISS ADVANCE

▷KONAMI ▷Fútbol
▷54,03 € (8.990 PTA) ▷1 J
Nos gusta el fútbol, y más cuando lo podemos jugar en cualquier parte con este nivel de calidad.
Puntuación 92

JACKIE CHAN ADVENTURES

▷ACTIVISION ▷Beat'em Up
▷60,04 € (9.990 PTA) ▷1 J
Jackie tiene nombre, fama y un juego competente, con base beat'em up y gran gama de golpes.
Puntuación 88

JEDI POWER BATTLES
NUEVO

▷THQ ▷Acción
▷59,95 € (9.975 PTA) ▷1 J
Un beat'em up con vista isométrica y sabor a Star Wars. Algunos fallos técnicos arruinan su jugabilidad.
Puntuación 73

JURASSIC PARK 3: DNA FACTOR

▷KONAMI ▷Acción
▷54,03 € (8.990 PTA) ▷1 J
La entrega arcade de JP 3 es floja. Ni las fases principales ni las de matarcianos resultan convincentes.
Puntuación 62

JURASSIC PARK 3: P. BUILDER

▷KONAMI ▷Simulación
▷57,04 € (9.490 PTA) ▷1 J
En este simulador controlamos un parque temático de dinosaurios. Con calles, tiendas, un divertido lío.
Puntuación 78

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

1. WARIO LAND 4
2. MARIO KART SUPER CIRCUIT
3. ADVANCE WARS
4. HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL
5. SUPER MARIO ADVANCE
6. INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER
7. MONSTRUOS, S.A.
8. SUPER STREET FIGHTER II TURBO
9. ECKS VS SEVER
10. SPYRO: SEASON OF ICE

KAO THE KANGAROO

▷TITUS ▷Plataformas
▷54,03 € (8.990 PTA) ▷1 J
Un plataformas muy cuidado, colorista y bien detallado. El único pero: que es un plataformas más.
Puntuación 86

KURUKURU KURURIN

▷NINTENDO ▷Puzzle-Habilidad
▷45,05 € (7.495 PTA) ▷1-4 J
Guía el "stick" de KuruKuru por pasillos estrechos y angulosos. ¡¡Y no roces las paredes!!
Puntuación 88

LADY SIA
▷TDK ▷Acción-Plataformas
▷53,99 € (8.983 PTA) ▷1 J
Combina saltos, escaladas, carreras y espadazos con una puesta en pantalla soberbia.
Puntuación 87

LUCKY LUKE WANTED



▷INFOGRAMES ▷Aventura
▷54,99 € (9.150 PTA) ▷1-2 J
El vaquero protagoniza una aventura divertida y variada, con una ambientación genial.

Puntuación 89

MARIO KART SUPER CIRCUIT

▷NINTENDO ▷Velocidad
▷45,05 € (7.495 PTA) ▷1-4 J



Es el líder indiscutible en juegos de velocidad. Sus notas son brillantes, cercanas al diez. Pero lo más destacado del juego es su magnífico equilibrio entre técnica y jugabilidad. La parte técnica incluye transparencias, zooms y un diseño cuidadísimo; la jugabilidad empieza en un excelente control y sigue con una nivelada dificultad y un glorioso modo multijugador. Hasta el precio va a nuestro favor.

Puntuación 96

MAT HOFFMAN'S PRO BMX



▷ACTIVISION ▷Deportivo
▷60,04 € (9.990 PTA) ▷1-2 J
Un simulador de BMX que te permite lucirte al manillar con más de 200 movimientos distintos.

Puntuación 82

MECH PLATOON



▷KEMCO ▷Estrategia
▷57,04 € (9.490 PTA) ▷1-2 J
Juegazo de estrategia en tiempo real donde debemos llevar nuestro ejército de robots a la victoria.

Puntuación 85

MEGAMAN BATTLE NETWORK



▷CAPCOM ▷RPG
▷54,06 € (9.490 PTA) ▷1 J
Una mezcla de investigación (en el mundo real) y combate (con Megaman, en el mundo virtual).

Puntuación 87

MONSTRUOS S.A.



▷Activision ▷Plataformas
▷60,04 € (9.990 PTA) ▷1 J
La licencia de la película nos regala una aventura muy buena a nivel gráfico, pero algo corta de juego.

Puntuación 77

NAMCO MUSEUM



▷NAMCO ▷Arcade
▷54,99 € (9.150 PTA) ▷1 J
Ms. Pacman, Pole Position, Dig Dug, Galaga y Galaxian. Cinco motivos para lanzar esta "pieza de museo".

Puntuación 70

PACMAN COLLECTION



▷NAMCO ▷Arcade
▷53,99 € (8.983 PTA) ▷1 J
Pac-Man, Pac-Mania, Pac Attack y Pac-Man Arranged (nuevo) en el mismo cartucho.

Puntuación 70

PATO DONALD ADVANCE



▷UBI ▷Aventura/plataformas
▷49,99 € (8.318 PTA) ▷1 J
Divertido plataformas de perspectiva lateral destinado a los peques de la casa.

Puntuación 78

PHALANX



▷UBI SOFT ▷Shoot'em Up
▷60,04 € (9.990 PTA) ▷1 J
Un buen matamarcianos. Con enemigos variados, jefes poderosos, rápido, suave y detallado.

Puntuación 81

PREHISTORIK MAN



▷TITUS ▷Plataformas
▷53,99 € (8.993 PTA) ▷1 J
Un plataformas que rezuma simpatía y detalles agradables. Nivel técnico más que correcto.

Puntuación 89

LA NOVEDAD DEL MES

GOLDEN SUN



▷NINTENDO ▷RPG
▷45,05 € (7.500 PTA) ▷1-2 J
En un continente gigantesco llamado Angara, dos muchachos están a punto de vivir la aventura más fantástica jamás soñada. Esta entrada de película da pie a un fenomenal RPG que nos sumergirá en una historia absorbente, llena de magia y batallas. Un cuento que os garantizará entre 30 y 60 horas de juego con un control exquisito. Redondea el título su aspecto técnico, ¡¡y que está en castellano!!

Puntuación 95

RAYMAN ADVANCE



▷UBI ▷Plataformas
▷49,99 € (8.318 PTA) ▷1-4 J
Viene envuelta en un formidable entorno gráfico, y exhibe la jugabilidad marca de la casa.

Puntuación 92

READY TO RUMBLE 2



▷MIDWAY ▷Lucha
▷54,03 € (8.990 PTA) ▷1 J
El boxeo de Midway ha quedado muy bien de gráficos y de sonido, pero falla en la jugabilidad.

Puntuación 80

ROCKET POWER



▷THQ ▷Plataformas
▷63,05 € (10.490 PTA) ▷1 J
Divertido plataformas para tiernos infantes. Nuestra misión, recolectar estrellas. Sencillote y jugable.

Puntuación 82

SCOOBY DOO & THE CYBER-CHASE



▷THQ ▷Plataformas-acción
▷63,05 € (10.490 PTA) ▷1 J
Scooby y la pandilla protagonizan un juego algo monótono, aunque transmite el sabor del "cartoon".

Puntuación 60

SHAUN PALMER'S SNOWBOARDER




▷ACTIVISION ▷Snowboard
▷60,04 € (9.990 PTA) ▷1-2 J
Nos invitan a afrontar slaloms, pruebas de destreza con la tabla o torneos de velocidad en la nieve

Puntuación 65

SNOOD



▷PRISMA ▷Puzzle
▷60,04 € (9.990 PTA) ▷1-2 J
Revienta los bichos que aparecen en pantalla disparando otros del mismo color. Mejor que Bust-a-Move.

Puntuación 84

SONIC ADVANCE



▷SEGA/INFOGRAMES ▷Plataformas
▷54,99 € (9.150 PTA) ▷1-4 J



Sonic se enfrenta a doce vertiginosos niveles donde los loopings, rampas, rebotadores, enemigos y anillos, abundan. Y, aunque el erizo es muy hábil, Tails, Knuckles y Amy también tienen las suyas. Volando, trepando, recorrerán el mismo mundo de distinta forma. Con un multijugador muy cuidado y los minijuegos del simpático Chao. El primero con conexión a GC.

Puntuación 94

SPIDERMAN: MISTERIO´S MENACE



▷ACTIVISION ▷Beat'em up
▷60,04 € (9.990 PTA) ▷1 J
El hombre araña se luce en este atractivo beat'em up, donde pone en práctica sus mejores golpes.

Puntuación 90

SPONGE BOB: SUPERSPONGE



▷THQ ▷Aventura/plataformas
▷63,05 € (10.490 PTA) ▷1 J
Destinado a los peques de la casa. Guía a Sponge Bob y a sus amigos a lo largo de curiosas misiones.

Puntuación 76

SPYRO: SEASON OF ICE



▷VIVENDI U. ▷Aventura-acción
▷54,06 € (8.995 PTA) ▷1 J
Esta aventura rezuma calidad, buen humor, jugabilidad y variedad. Spyro salta, planea y escupe fuego.

Puntuación 88

SUPER BUST-A-MOVE



▷TAITO ▷Puzzle
▷49,99 € (8.318 PTA) ▷1-2 J
Adictivo puzzle rompeburbujas. Falla un poco en el aspecto técnico y un poco más en el control.

Puntuación 75

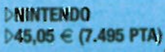
SUPER DODGE BALL ADVANCE



▷UBI ▷Deportivo
▷54,06 € (8.995 PTA) ▷1-2 J
Juega al balón-prisionero con gráficos simpaticotes, control guay y opciones y torneos para flipar.

Puntuación 86

SUPER MARIO ADVANCE



▷NINTENDO ▷Plataformas
▷45,05 € (7.495 PTA) ▷1-4 J



Pese a que dentro de nada saldrá el nuevo Mario Advance 2, esta entrega sigue conservando todo el interés del mundo. El juego es un "remake" de Super Mario Bros. 2 y Super Mario Bros. de NES, envuelto en los gráficos de la versión de Super Nintendo. Tiene plataformas por un tubo, insignes protagonistas, 20 niveles enormes, y un multijugador increíble.

Puntuación 94

SUPERNENAS

NUEVO



▷UBI ▷Shooter
▷54,99 € (9.150 PTA) ▷1-3 J
Controlamos a nuestras nenas en plan naves galácticas, con un shoot'em up contra Mojo Jojo.

Puntuación 74

SUPER STREET FIGHTER II



▷CAPCOM ▷Lucha
▷54,06 € (8.995 PTA) ▷1-2 J
¿Revivir el mayor bombazo de la historia de los videojuegos en tu GBA? Prueba superada.

Puntuación 93

TANG TANG



▷TAKE 2 ▷Plataformas/puzzle
▷60,04 € (9.990 PTA) ▷1 J
Crea tu camino a base de bloques para alcanzar los objetivos. Divertido, pero regulín técnicamente.

Puntuación 78

TEKKEN ADVANCE



▷Namco ▷Lucha
▷54,99 € (9.150 PTA) ▷1-2 J
Tiene golpes y combos para aburrir, y ofrece una variedad de modos de juego extraordinaria.

Puntuación 89

TONY HAWK'S PRO SKATER 2



▷Activision ▷Skate
▷57,04 € (9.490 PTA) ▷1 J
Te guste o no el skate, Tony Hawk convierte tu Advance en una explosión de jugabilidad.

Puntuación 96

TOTAL SOCCER 2002



▷UBI ▷Fútbol
▷49,99 € (8.318 PTA) ▷1-2 J
La esencia del fútbol. Vista aérea, jugadores en plan monigote, desplazamientos rápidos de balón.

Puntuación 89

WARIO LAND 4

▷NINTENDO ▷Plataformas
▷45,05 € (7.495 PTA) ▷1 J

Una nueva genialidad plataformera de Nintendo. Wario deja a un lado la inmortalidad de sus anteriores entregas y se enreda entre enemigos y transformaciones, sobre una mecánica que resulta sugerente y atractiva. Ofrece una jugabilidad tan profunda, que en un posible ranking estaría por encima de Mario Advance. Pero no lo vamos a decir muy alto porque luego lo oye y se lo cree.

Puntuación 92

X-GAMES SKATEBOARDING




▷KONAMI ▷Skate
▷57,04 € (9.490 PTA) ▷1 J
Cartucho con dos caras. Genial la de los saltos en los half-pipes, y menos buena la de los circuitos.

Puntuación 79

X-MEN REIGN OF APOCALYPSE



▷ACTIVISION ▷Beat'em Up
▷60,04 € (9.990 PTA) ▷1-2 J
Estreno irregular en Advance. Regular la parcela técnica, y de jugabilidad no va sobrado.

Puntuación 76

NUESTRA RECOMENDACIÓN Que adquieras «Sonic Advance» y le añadas un cable de conexión... y por supuesto una GameCube, claro.

GUÍA DE COMPRAS

GAME BOY COLOR

24 HORAS DE LE MANS



▷INFOGRAMES ▷Carreras
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1J, GBC

Coches grandes y sólidos con una sensación de velocidad vertiginosa. Nivel de conducción exigente.

Puntuación 89

ALICE IN WONDERLAND



▷NINTENDO ▷Plataformas
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1J, GBC

Plataformas clásico en el que encontramos a los personajes de la película/libro. Para peques.

Puntuación 80

ALONE IN THE DARK



▷INFOGRAMES ▷Aventura
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1J, GBC

La atmósfera de terror, su estilo de aventura y gráficos te convencerán. Pero eso sí, es un poco corto.

Puntuación 90

ATLANTIS: EL IMPERIO PERDIDO



▷THQ ▷Plataformas
▷42,01 € (6.990 PTA) ▷1J, GBC

La última película de Disney se convierte en un plataformas para el público más infantil de la casa.

Puntuación 82

BARÇA MANAGER 2000



▷UBI SOFT ▷Fútbol
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1-2J, GBC

La sencillez de «Barça Total» junto a la presencia de un mánager. Simple pero muy PCFútbol.

Puntuación 89

BLADE



▷ACTIVISION ▷Beat'em up
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1-2J, GBC

Da caña a los vampiros en este beat'em up cargadito de golpes. Ojo, sigue el argumento del cómic.

Puntuación 86

BEACH'N BALL



▷INFOGRAMES ▷Voley-playa
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1-2J, GBC

Cuerpos Danone, gafas de sol, playas ardientes. ¿Te animas a practicar voley-playa?

Puntuación 90

COLIN MCRAE RALLY



▷THQ ▷Carreras
▷39,01 € (6.490 PTA) ▷1-2J, GBC

Planteado como un simulador muy real, luce un control exigente y gran sensación de velocidad.

Puntuación 80

CROC 2



▷THQ ▷Aventura
▷39,01 € (6.490 PTA) ▷1J, GBC

Aventura con toques de inteligencia plagada de puzzles y demás artimañas estratégicas.

Puntuación 89

DONKEY KONG COUNTRY



▷NINTENDO ▷Plataformas
▷42,01 € (6.990 PTA)▷1-2J, GBC, I.

Un plataformas increíble con acción a raudales y divertido como ninguno. Rare, mejor que nunca.

Puntuación 95

DRIVER



▷INFOGRAMES ▷Carreras
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1J, GBC

Tres ciudades americanas sirven de escenario para las misiones que nos encarga la mafia.

Puntuación 91

EL PLANETA DE LOS SIMIOS



▷UBI SOFT ▷Plataformas
▷42,04 € (6.995 PTA) ▷1J

Un plataformas que destaca por las animaciones del protagonista, y una trama basada en la película original.

Puntuación 80

LA NOVEDAD DEL MES

MONSTRUOS S.A.



▷THQ ▷Plataformas
▷41,99 € (6.900 PTA) ▷1 J

Mike y Sullivan, asustadores profesionales con domicilio en Monstruópolis, se escapan del fantástico filme que protagonizan para hacer lo propio en un estupendo cartucho para GBC. Lo divertido de su desarrollo, con distintas misiones que cumplir y la posibilidad de alternar a los dos personajes, y un nivel técnico bastante trabajado, son los factores que nos invitan a recomendaros su compra.

Puntuación 84

F-1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000



▷EA SPORTS ▷Carreras
▷36,03 € (5.995 PTA) ▷1J, GBC

Un revolucionario motor 3D con pistas y coches renderizados, y un punto de vista mucho más real.

Puntuación 92

GIFT



▷CRYO ▷Plataformas/puzzle
▷39,01 € (6.490 PTA) ▷1J, GBC

Muy prometedor, pero antes debes saber de la dificultad de sus puzzles. Mucho ingenio hace falta.

Puntuación 85

HARRY POTTER

▷ELECTRONIC ARTS ▷RPG
▷42,01 € (6.990 PTA) ▷1-2J

Llega una nueva forma de ver a Harry. Si te emocionas con sus libros y has flipado con la peli, te caerás de espaldas con su juegazo para GBC. Es RPG puro, pero nada duro. Tienes todo a tu favor para pasarlo en grande: gráficos realistas y coloridos, sistema de combate por turnos, un mundo por descubrir, y ciento y pico personajes ¡hablando en castellano!

Puntuación 96

INDIANA JONES



▷THQ ▷Aventura
▷39,01 € (6.490 PTA) ▷1J, GBC

Diecinueve niveles, cortos pero intensos, plagados de atractivos puzzles por resolver.

Puntuación 88

INTERNATIONAL KARATE



▷VIRGIN ▷Kárate
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1J, GBC

Los combates son simples, pero tiene gráficos ambiciosos, control preciso y minijuegos divertidísimos.

Puntuación 85

INTERNATIONAL TRACK & FIELD



▷KONAMI ▷Atletismo
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1J, GB

Diez pruebas emocionantes para "dejarte" los dedos. Prueba el modo "career" y disfruta.

Puntuación 90

LOONEY TUNES: VENGANZA MARCIANA



▷INFOGRAMES ▷Aventura
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1-2J, GBC

Marvin es ahora el prota de una aventura tanto o más divertida que la primera entrega. Y compatible.

Puntuación 90

LUCKY LUKE IN DESPERADO TRAIN



▷INFOGRAMES ▷Arcade/Plata.
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1J, GBC

Divertidas fases de plataformas bien combinadas con un batallón de minijuegos. Pero le falta duración.

Puntuación 88

LA GRAN AVENTURA DE LOS PITUFOS



▷INFOGRAMES ▷Aventura
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1J, GBC

La alternancia de géneros le da un ritmo especial. Y los protagonistas, el toque de encanto.

Puntuación 81

LA SIRENITA II: PINBALL FRENZY



▷NINTENDO ▷Pinball
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1J, GBC

Un pinball bien planteado y mejor acabado, que divertirá a los amantes del género.

Puntuación 83

LOONEY TUNES: ALERTA MARCIANA



▷INFOGRAMES ▷Aventura
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1-2J, GBC

Está protagonizado por todas las estrellas de la Warner, pero claro, antes tienes que capturarlas.

Puntuación 90

MARIO GOLF



▷NINTENDO ▷Golf
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1J, GBC

Es de golf, es de Rol, es de Mario y sabe dejarte pegado a la consola, aunque no te gusten ni golf ni Rol.

Puntuación 93

MARIO TENNIS



▷NINTENDO ▷Tenis
▷36,00 € (5.990 PTA)▷1-2J, GBC, T

El juego de tenis más completo, divertido, "rolero" y desafiante para cualquier consola.

Puntuación 96

METAL GEAR SOLID



▷KONAMI ▷Aventura
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1-2J, GBC

Uno de los juegos que no deben faltar en tu GBC. Buen apartado técnico y duración garantizados.

Puntuación 94

MICROMACHINES V3



▷CODEMASTERS ▷Carreras
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1-8J, GBC

La saga se redondea en tu portátil con las carreras más adictivas y jugables. Y sitio para 8 jugadores…

Puntuación 92

PERFECT DARK



▷NINTENDO ▷Acción-aventura
▷42,01 € (6.990 PTA) ▷1-2J, GBC

Rare reinventa el juego para ofrecer variedad de acción y jugabilidad estilo GB. De culto.

Puntuación 95

POKéMON AMARILLO



▷NINTENDO ▷RPG
▷23,98 € (3.990 PTA) ▷1-2J, GB

El cartucho responsable de la Pokemanía que vivimos. Perenne presencia de Pikachu.

Puntuación 91

POKéMON CRISTAL

▷NINTENDO ▷RPG
▷45,02 € (7.491 PTA) ▷1-2J, Printer Infr.



El Pokémon que riza el rizo. Ofrece en un cartucho todo lo que ofrecen los demás, y además se inventa novedades como la nueva Torre de Batalla o la chica entrenadora. Aunque en realidad es una extensión de las ediciones Oro y Plata, tanto en jugabilidad como técnicamente intenta evolucionar un punto más el mundo Pokémon.

Puntuación 98

POKéMON ORO Y PLATA

▷NINTENDO ▷RPG
▷45,02 € (7.491 PTA) ▷1/2J, GB, Infr., Printer





Las novedades en cuanto a PokéGear, guarderías, pre-evoluciones, Celebi, formas de Unown, nuevo mundo... ¡¡te atraparán sin remisión!! Probarlo es caer a sus pies.

Puntuación 97

POKéMON PINBALL



▷NINTENDO ▷Pinball
▷36,00€ (5.990 PTA) ▷1J, GB

Se sale en jugabilidad. Tiene dos mesas y un sinfín de secretos. Te lo quitarán de las manos.

Puntuación 95

POKéMON PUZZLE CHALLENGE



▷NINTENDO ▷Tetris
▷39,01 € (6.490 PTA) ▷1-2J, GBC

Tiene ritmo, tiene Pokémon y te va a revolucionar el coco. Y lo mejor, juega con las ediciones Oro y Plata.

Puntuación 94

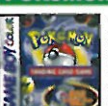
POKéMON ROJO/AZUL

▷NINTENDO ▷RPG
▷23,98€ (3.990 PTA) ▷1-2J, GB

El cartucho que inició la revolución: de ventas, de inteligencia artificial, de planteamientos, de consolas...

Puntuación 90

NUESTRA RECOMENDACIÓN Las aventuras están de moda. Compruébalo en "The New Addams Family", "The Fish Files" y "Harry Potter".

POKéMON TRADING CARD

▷NINTENDO ▷Cartas
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1-2J, GB
Si te gustan las cartas intercambiables, no busques más: has encontrado el juego perfecto.
Puntuación 91

RAYMAN

▷UBI SOFT ▷Plataformas
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1-2J, GBC
¿Original? Y qué más da. Es dinámico, jugable, encantador y está lleno de sorpresas.
Puntuación 93

RESIDENT EVIL GAIDEN

▷CAPCOM ▷Aventura
▷42,01 € (6.990 PTA) ▷1J, GBC
La saga de Capcom visita GBC con una aventura en la que destaca su original sistema de combate.
Puntuación 85

SNOOPY TENNIS

▷INFOGRAMES ▷Tenis
▷34,99 € (5.822 PTA) ▷1-2J, GBC
Una licencia de lujo, con Snoopy y sus amigos en perfecta forma, y un nivel técnico muy convincente.
Puntuación 90

SCOOBY DOO

▷THQ ▷Aventura Gráfica
▷39,01 € (6.490 PTA) ▷1J, GBC
Es como tener los dibujos animados en tu pantalla de GBC. Manejas a Shaggy, Scooby y la panda.
Puntuación 90

SPIDERMAN 2

▷ACTIVISION ▷Plataformas
▷39,01 € (6.490 PTA) ▷1J, GBC
Atractiva combinación de plataformas y lucha, con un Spidey que se mueve mejor que nunca.
Puntuación 88

SUPER MARIO BROS DX

▷NINTENDO ▷Plataformas
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1-2J, GBC
Clásico entre los clásicos, es uno de los mejores plataformas de GBC, y además te durará: garantizado.
Puntuación 94

THE FISH FILES

▷MICROIDS ▷Aventura gráfica
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1J, GBC
Una aventura gráfica con la que te partirás de risa. Guión alucinante y aspecto técnico envidiable.
Puntuación 95

THE NEW ADDAMS FAMILY
NUEVO
▷CRYO ▷Aventura Gráfica
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1J, GBC

Los creadores de «The Fish Files» están de fiesta, o algo, y han mostrado el mismo derroche gráfico para esta aventura. Humor e inteligencia son los requisitos necesarios para encararse a la familia más horrible de la TV. Destacable, la novedad de los "momentos arcade" y, cómo no, los pedazo de gráficos. Resulta corto, pero intenso y en castellano.
Puntuación 85

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

01.	HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL
02.	POKéMON CRISTAL
03.	MONSTRUOS S.A.
04.	LEGEND ZELDA: ORACLE OF SEASONS
05.	LEGEND ZELDA: ORACLE OF AGES
06.	SUPER MARIO BROS.
07.	DONKEY KONG COUNTRY
08.	POKéMON PLATA
09.	WARIOLAND 3
10.	SPIDERMAN 2

TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP

▷THQ ▷Carreras
▷39,01 € (6.490 PTA) ▷1J, GBC
Fenomenal juego de coches. Tiene una buena base y se ha sabido adaptar a la perfección.
Puntuación 91

TOMB RAIDER: CURSE OF THE SWORD

▷THQ ▷Plataformas
▷39,01 € (6.490 PTA) ▷1J, GBC
Lara continúa luciéndose en pantalla, y eso que esta vez le espera el doble de acción.
Puntuación 92

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

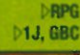
▷ACTIVISION ▷Skate
▷39,01 € (6.490 PTA) ▷1J, GBC
Doce grandes skaters a tu disposición para que disfrutes haciendo manuals y grindando.
Puntuación 88

TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION

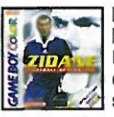
▷ACCLAIM ▷Acción
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1J, GBC
Una genial descarga de adrenalina. Con acción, armas, enemigos y ni un segundo de descanso.
Puntuación 91

WARIO LAND 3

▷NINTENDO ▷Plataformas
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1J, GBC
La mejor opción para tu Game Boy si quieres un juego ágil, difícil pero posible, divertido e ingenioso.
Puntuación 94

ZELDA ORACLE OF AGES/SEASONS
▷NINTENDO ▷RPG
▷39,01 € (6.490 PTA) ▷1J, GBC



Es el Zelda definitivo. Tiene el desarrollo más movido, los puzzles más puñeteros, los personajes más originales. Y encima ambos cartuchos se complementan. Hazte con ellos.
Puntuación 99

ZIDANE GENERATION

▷CRYO ▷Fútbol
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1-2J, GBC
Del Madrid o de la Juve, aquí viste de Francia y nos ofrece un simulador rápido y preciso.
Puntuación 85

GUÍA DE COMPRAS

NINTENDO 64

BANJO-TOOIE

▷NINTENDO ▷Aventura
▷75,07 € (12.490 PTA) ▷1-4J, R, E
Mucho más grande que el original y con la firma de RARE en el corazón.
Puntuación 97

DESTRUCTION DERBY 64

▷THQ ▷Carreras
▷60,04 € (9.990 PTA) ▷1-4J, C, R
Más que una carrera, una estampida de veinte coches. Muy bestia y muy realista.
Puntuación 89

DONALD DUCK CUAC ATTACK

▷UBI SOFT ▷Plataformas
▷60,04 € (9.990 PTA) ▷1J, C, E
Plataformas hacia donde te apetezca, gráficos de cartoon y adicción asegurada.
Puntuación 89

DONKEY KONG 64

▷NINTENDO ▷Plataformas
▷78,07 € (12.990 PTA) ▷1-4J, R, E
El plataformas más completo creado hasta la fecha para Nintendo 64. ¡¡Bestial!!
Puntuación 97

EARTHWORM JIM 3D

▷VIRGIN ▷Plataformas
▷54,03 € (8.990 PTA) ▷1J
Cachondeito total para un gran plataformas que gana con su traducción.
Puntuación 85

EXCITEBIKE 64
▷NINTENDO ▷Motocross
▷60,04 € (9.990 PTA) ▷1-4J, R, C, E

Ni "yo es que las motos…", ni nada. El juegazo de Nintendo y Left Field merece ser probado, al menos, durante un minuto. Desde ese momento te parecerá imposible no querer pilotar tu moto hasta el infinito, saltar más alto, más lejos… ¡ganar y no mancharse demasiado el trajecito! Es total para un jugador, completo y sorprendente para varios, y además incluye un editor de circuitos que dará aun más diversión.
Puntuación 94

F-1 WORLD GRAND PRIX

▷NINTENDO ▷Carreras
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1-2J, R
Repeticiones impagables, un control ajustable a tu pericia y la licencia oficial de F-1.
Puntuación 92

GOLDENEYE 007

▷NINTENDO ▷Espías
▷39,00 € (6.490 PTA) ▷1-4J, R
Un shooter de espías genial. Increíble inteligencia artificial y jugabilidad ejemplar.
Puntuación 94

JET FORCE GEMINI

▷NINTENDO ▷Acción
▷60,04 € (9.990 PTA) ▷1-4J, R
Rare en acción. Tres "protas", efectos gráficos a mansalva y una banda sonora de Oscar.
Puntuación 95

KIRBY 64

▷NINTENDO ▷Plataformas
▷60,04 € (9.990 PTA) ▷1-4J, C, R
Lo mejor: ver cómo Kirby copia y se aprovecha de las habilidades de los rivales.
Puntuación 89

LYLAT WARS

▷NINTENDO ▷Acción
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1-4J, R
Ha quedado vetusto a nivel gráfico, pero la acción sigue a tope para uno o varios players.
Puntuación 88

MARIO GOLF

▷NINTENDO ▷Golf
▷60,04 € (9.990 PTA) ▷1-4J, R, T
Un cartucho riguroso a la hora de recrear el juego, pero muy "Nintendo" en modos.
Puntuación 88

MARIO PARTY 2

▷NINTENDO ▷Tablero
▷60,04 € (9.990 PTA) ▷1-4J, R
Sus 56 minijuegos son la excusa perfecta para invitar a casa a tus amigos.
Puntuación 92

MARIO PARTY 3
▷NINTENDO ▷Tablero
▷72,06€ (11.990 PTA) ▷1-4J, R

Sí, jugar solo está bien, pero nada es comparable a echar una tarde de diversión total con tres amigos. Y para eso ha sido creado, nos han concedido este «MP3». Tenéis 70 minijuegos nuevos, cinco tableros (más los ocultos), dos nuevos personajes, y un modo de juego, el duelo, que es tanto o más entretenido que el modo normal. Hace poco que ha salido a la venta, así que todavía tenéis tiempo de haceros con él.
Puntuación 92

MARIO TENNIS

▷NINTENDO ▷Tenis
▷60,04 € (9.990 PTA) ▷1-4J, R, T
Dieciséis personajes para elegir, 11 canchas diferentes y una calidad sobresaliente.
Puntuación 93

MICKEY'S SPEEDWAY USA

▷NINTENDO ▷Carreras
▷78,07 € (12.990 PTA) ▷1-4J, R
Veinte circuitos a base de buenas trazadas y mejores items, con 6 tipos Disney.
Puntuación 89

MONACO GP 2

▷UBI SOFT ▷Carreras
▷39,00 € (6.490 PTA) ▷1-2J, C, R
Realismo en los choques y un modo "career" flipante. Uno de los más rápidos de N64.
Puntuación 93

NBA COURTSIDE

▷NINTENDO ▷Baloncesto
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1-4J, C, R
Uno de los NBA más jugables y completos. No se ha pasado de moda, y tiene buen precio.
Puntuación 90

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

1. POKéMON SNAP
2. EXCITEBIKE 64
3. PERFECT DARK
4. POKéMON STADIUM 2
5. PAPER MARIO
6. MARIO PARTY 3
7. ZELDA: MAJORA'S MASK
8. MARIO TENNIS
9. TUROK: RAGE WARS
10. SUPER SMASH BROS.

NBA JAM 2000

▷ACCLAIM ▷Baloncesto
▷60,04 € (9.990 PTA) ▷1-4J, C R E
Un modo Jam espectacular, y otro para dirigir tu equipo en plan manager.
Puntuación 92

NBA LIVE 2000

▷EA ▷Baloncesto
▷60,04 € (9.990 PTA) ▷1-4J, C, R
Arcade, simulación y un versus contra Jordan. Calidad y jugadores casi vivos.
Puntuación 91

PAPER MARIO

▷NINTENDO ▷RPG
▷72,06 € (11.990 PTA) ▷1J, R
Un RPG por turnos, enorme, divertido y muy bien hecho. Alucinad con los gráficos.
Puntuación 96

PERFECT DARK

▷Nintendo ▷Espías
▷66,05 € (10.990 PTA) ▷1-4J R E T
¿De verdad hace falta que te digamos que éste es el mejor juego de espías jamás visto?
Puntuación 98

POKéMON PUZZLE LEAGUE

▷NINTENDO ▷Tetris
▷75,07 € (12.490 PTA) ▷1-2J
Inteligencia y buenos reflejos bien ambientados en el mundo Pokémon.
Puntuación 90

POKéMON SNAP

▷NINTENDO ▷Fotografía
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1J
Una isla con Pokémon en su hábitat natural. Objetivo: consigue la mejor pose.
Puntuación 94

POKéMON STADIUM

▷NINTENDO ▷Lucha PKMN
▷72,06 € (11.990 PTA) ▷1-4J, T
Combates PKMN con grandes gráficos y en castellano. Incluye Transfer Pak.
Puntuación 93

POKéMON STADIUM 2
▷NINTENDO ▷Combate
▷69,06 € (11.490 PTA) ▷1-4J, T

Es el juego perfecto para cualquier fan Pokémon. Pese a basarse en el motor de juego de su predecesor, lo mejora con creces en todos los aspectos, sobre todo en opciones y modos... justo donde más invulnerable parecía el primer Stadium. Los minijuegos van a poner las espadas en alto y la nueva Academia de Primo va a descubriros muchas cosas nuevas sobre los Pokémon. Compra obligada, y ya está.
Puntuación 92

RAYMAN 2

▷UBI SOFT ▷Plataformas
▷60,04 € (9.990 PTA) ▷1J, C, E
Encantador héroe para un plataformas bello, variado y lleno de humor.
Puntuación 95

RIDGE RACER 64

▷NAMCO ▷Carreras
▷60,04 € (9.990 PTA) ▷1-4J, R
Escenarios aplastantes, conducción fácil y un buen multijugador.
Puntuación 92

SUPER SMASH BROS.

▷NINTENDO ▷Lucha
▷60,04 € (9.990 PTA) ▷1-4J, R
Elige tu héroe Nintendo entre los 8 disponibles y disfruta de la gran variedad de golpes.
Puntuación 91

ZELDA: MAJORA'S MASK

▷NINTENDO ▷RPG-Acción
▷78,07 € (12.990 PTA) ▷1J, R, E
Baja el listón de adicción respecto a la entrega anterior. Los gráficos, por encima.
Puntuación 96

ZELDA: OCARINA OF TIME

▷NINTENDO ▷RPG-Acción
▷57,04 € (9.490 PTA) ▷1J, R
Un gran argumento, enorme calidad técnica y, sobre todo, enganchante. Obra maestra.
Puntuación 99

TUROK 3 SHADOW OF OBLIVION

▷ACCLAIM ▷Acción
▷60,04 € (9.990 PTA) ▷1-4J C R E
El mejor Turok, tanto técnicamente como en el apartado jugable.
Puntuación 94

WAVE RACE 64

▷NINTENDO ▷Carreras
▷39,00 € (6.490 PTA) ▷1-2J, C
Uno de los juegos que más nos alucinó en N64. ¡¡Vuela sobre las olas!!
Puntuación 95

ABREVIATURAS UTILIZADAS J: número de jugadores, R: Rumble Pak, C: Controller Pak, E: Expansion Pak, T: Transfer Pak

TDK®

NOVEDAD MUNDIAL

TDK® te ofrece lo último en juegos para consolas ¡Disfrútalo!



" Shrek Tm & (c) 2001 Dreamworks L.L.C. Game Boy, Game Boy Advance and the Game Boy Advance logo are trademark of Nintendo (c) 2001 Nintendo."



" Shrek Tm & (c) 2002 Dreamworks L.L.C. Game Boy, Game Boy Advance and the Game Boy Advance logo are trademark of Nintendo (c) 2002 Nintendo."



"Lady Sia is a trademark of RFX Interactive. Game Boy, Game Boy Advance and the Game Boy Advance logo are trademark of Nintendo (c) 2001 Nintendo."



"No Rules is a trademark of R&S Trading Co. Inc. Irvine, Ca. Get Phat. Game Boy, Game Boy Advance and the Game Boy Advance logo are trademark of Nintendo (c) 2001 Nintendo."

LOS MEJORES JUEGOS PARA LAS DIFERENTES PLATAFORMAS









www.tdk.maygap.com e-mail:tdk@maygap.com

- Conoce a fondo a todos los comandantes (sí, los CO) del juego.
- Consejos básicos para la batalla.
- Descubrimos los rasgos de las distintas unidades.

Claves para ser el mejor estratega

ADVANCE WARS

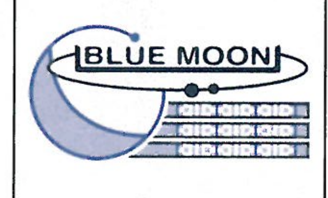
Un juego de estrategia, de guerra, en tiempo real, sí, parece un poco complicado. Divierte pero cuesta, ¿no?. Bueno, tranquilos, que para eso estamos, para intentar echar una manita. Ahí van los primeros consejos.

Organizaciones y Comandos

En este cartucho de estrategia vais a conocer cuatro organizaciones diferentes, cada una con sus propias características, ideales y, por supuesto, CO´s. No está de más que las echéis un ojo.



RED STAR
Los buenos. Luchan en defensa de los intereses de los más débiles, y a ella pertenecen una colección de CO´s de auténtica élite.



BLUE MOON
Temible fuerza, liderada por el comandante Olaf, invade el territorio de la organización "Orange Star". Buenos CO´s.



YELLOW COMET
Atacan a todos los que osan cruzar su territorio. A esta organización pertenecen unos cuantos CO´s muy bien preparados.



GREEN EARTH
Esta fuerza liderada por el incansable Eagle no para de perseguirnos durante todas las fases del juego. ¿Qué les pasa?

! CONSEJOS GENERALES

1 Entrenamiento

Lo primero que debéis de hacer es prestar mucha atención a todos los niveles de entrenamiento. Sabed que **todos los consejos que os dé Nell serán de gran utilidad** en los niveles posteriores del juego "real". De todas formas, siempre podéis repetir alguna de estas fases.



2 Reconocimiento

Una vez pasado el entrenamiento, siempre que os adentréis en un nuevo mapeado **echad un vistazo preliminar a todo el terreno.** Así sabréis con antelación cuáles son los puntos estratégicos importantes, como puentes o fábricas de unidades.



LOS PROTAGONISTAS

A lo largo de esta "campaña militar" vais a tener la oportunidad de jugar y enfrentaros con un nutrido grupo de comandantes de lo más variopinto. En el siguiente informe os mostramos lo más destacable de cada uno. Lo que se puede contar y los puntos secretos que te puede venir bien saber.

MAX
Red Star

Este joven está hecho un "cachas", y lo cierto es que las **tropas que dirige están muy bien preparadas para el combate "cuerpo a cuerpo"**. Por desgracia, a Max no se le dan muy bien los combates en distancias largas.

SAMI
Red Star

Esta chica tiene bajo su cargo a la **infantería más rápida de todos los CO,** al igual que los **mejores vehículos de transporte.** ¿Su fallo? No es demasiado potente.

OLAF
Blue Moon

Este barbudo CO es un **perro viejo** en esto de dirigir batallas. Con el tiempo se ha convertido en un maestro en el **combate en campos nevados,** pero nunca se acostumbrará a la lluvia.

GRIT
Blue Moon

Este desgarbado muchacho tiene su mayor virtud en la **gran puntería desde largas distancias,** y gracias a esto puede sorprender a cualquiera que no se ande con ojo. Le encanta tender trampas a sus rivales.

EAGLE
Green Earth

El "guaperas" de Eagle es sin duda alguna **el amo de los cielos,** el virtuoso de las alturas. Su medio es el aire, donde se desenvuelve como pez en el agua... elemento que, por cierto, se le da bastante mal.

DRAKE
Blue Moon

A Drake le pasa todo lo contrario que a Eagle: **en el vasto océano es todo un hacha** y no tiene rival que le haga frente, pero a sus tropas les entran los sudores fríos cuando se trata de volar.

KANBEI
Yellow Comet



Esta especie de samurai es un **enemigo realmente complicado de batir.** Es de los mejores CO del juego y sus tropas poseen una soberbia capacidad defensiva y ofensiva.

SONJA
Yellow Comet

Esta bella chica es hija de Kanbei (habrá salido a su madre). Sonja es una **experta en estrategia** y su campo de visión es tremendo; gracias a ello puede preparar terribles emboscadas en cuestión de segundos.

ANDY
Red Star

Podríamos definirlo como el **típico CO todoterreno,** es decir, un comandante que no destaca en ningún campo pero que tampoco tiene ningún punto débil importante. Se lo recomendamos para los más novatos en guerrear.

NELL
Red Star

Aunque no es un personaje controlable, esta dulce y bien entrenada CO **se encargará de formaros adecuadamente en los niveles de entrenamiento.** Sin duda un buen trabajo, que le agradeceremos más adelante. Además de esto, durante los 18 niveles del juego os irá dando todos los consejos que necesitéis. Muy maja esta Nell.

STURM
Desconocido

Este curioso personaje es el causante de problemas y malentendidos, porque sus intenciones nunca están claras. No os dejéis engañar por su "particular" apariencia: sin duda, **es el CO más temido de todo el juego, y la fuerza de sus tropas son toda una garantía de destrucción,** al igual que su Ataque Meteoro. Cuidado con él.

3 Selección de objetivos



La mejor forma de eliminar las fuerzas del bando rival es seleccionando adecuadamente los objetivos a destruir. De esta forma, **siempre es mejor atacar a grupos reducidos de unidades** -si es posible los más duros primero- para más tarde acabar con la infantería.

4 Proteger los APC



Quizá las unidades más importantes de todas las tropas sean los APC, que se encargan de **suministrar toda la munición y gasolina** necesarias a las demás unidades, además de transportar soldados. Por tanto, aseguraos de **mantener a estos vehículos bien protegidos del fuego enemigo.**

5 Emboscadas

Utilizad convenientemente las **oportunidades estratégicas que os proporciona el terreno.** Así, siempre que podáis **refugiaos en bosques, arrecifes o lugares similares,** e intentad sorprender a vuestros adversarios con ataques desde zonas montañosas, pues de esta forma estaréis mejor resguardados y podréis utilizar el factor sorpresa.

UNIDADES DE GUERRA

En «Advance Wars» se da cita una colección importante de vehículos, barcos y otras máquinas de guerra. Como probablemente tendréis dificultades para reconocer todas las unidades al primer vistazo, y es seguro que no sabréis sus características, hemos elaborado este completo y detallado informe. Si con esto no os hacéis los amos de la estrategia, es que... ¡tendríais que leerlo de nuevo!

SOLDADO
● **Tierra**

Son las únicas unidades que pueden capturar bases enemigas, así que cuídales bien. Sin embargo, **su poder ofensivo es reducido.**

MECHAS
● **Tierra**

Son como los soldados, pero **más fuertes** (aunque también se mueven más lentamente). También pueden capturar bases rivales.

TANQUES
● **Tierra**

Su **movilidad** es una de sus mejores armas, y vienen muy bien para detener a soldados y mechas. Además, es barato producirlo.

MEGA TANQUES
● **Tierra**

Este tanque mastodóntico es **el más poderoso** de cuantos vehículos terrestres hay en el juego. Son piezas clave y arrasan con todo.

APC
● **Tierra**



Esta especie de chatarra con ruedas es de vital importancia, pues **suministra munición y gasolina** a las demás unidades.

ARTILLERÍA
● **Tierra**

Su ventaja principal es que pueden **disparar desde larga distancia.** Ideal para ir despejando el avance de otras tropas.

RECONOCIMIENTO
● **Tierra**

Se utilizan para hacer **incursiones en territorio enemigo o neutral.** Su capacidad de desplazamiento es excelente.

ANTIÁEREOS
● **Tierra**

Si los mantenéis alejados de los tanques, estos dispositivos son **capaces de eliminar a cualquier aparato aéreo.** Muy eficaces.

LANZAMISILES
● **Tierra**



Son similares a los vehículos antiaéreos, pero tienen la pega de que no **pueden atacar a ningún objetivo terrestre** ni tampoco a soldados.

CAZAS
● **Aire**

Estos carísimos aparatos poseen una **capacidad ofensiva descomunal,** y además pueden atacar a otros aviones.

BOMBARDEROS
● **Aire**

Ideales para **sembrar el caos** más absoluto en las fuerzas terrestres contrarias, incluyendo **mega-tanques y lanzacohetes.**

HELL TRANSPORTE
● **Aire**



Pueden **transportar soldados y mechas rápidamente** a puntos alejados, pero no pueden soltar bombas Están totalmente indefensos.

HELL. GUERRA
● **Aire**

Al contrario que los de transporte, los helicópteros de guerra son **potentes máquinas ofensivas.** Y no resultan caros.

DESTRUCTOR
● **Agua**

Son muy vulnerables frente a los submarinos, pero tienen un **amplísimo campo de disparo y son relativamente potentes.**

SUBMARINO
● **Agua**



Cuando se sumergen, son bastante difíciles de localizar, pero **consumen mucho gas-oil. Son muy poderosos.**

Movimientos Especiales

Hiper reparación
- **Ejecutado por:** Andy.
- **Consiste en:** Recupera dos puntos de vida a todas sus unidades.
- **Lo emplea cuando:** Una gran parte de sus tropas se hallan en mal estado.

Máxima fuerza
- **Ejecutado por:** Max.
- **Consiste en:** Potencia el poder ofensivo de las unidades.
- **Lo emplea cuando:** Va a llevar a cabo un ataque decisivo.

Doble turno
- **Ejecutado por:** Sami.
- **Consiste en:** Mejora ostensiblemente el movimiento de su ejército.
- **Lo emplea cuando:** Quiere realizar un ataque sorpresa o huir de una trampa.

Tormenta helada
- **Ejecutado por:** Olaf.
- **Consiste en:** Una gran tormenta de nieve, muy propicia para sus tropas.
- **Lo emplea cuando:** Se encuentra en dificultades o planea una ofensiva.

Ataque de precisión
- **Ejecutado por:** Grit.
- **Consiste en:** Refuerza el poder ofensivo de sus unidades de larga distancia.
- **Lo emplea cuando:** Quiere atacar sin ser contraatacado.

Ataque relámpago
- **Ejecutado por:** Eagle.
- **Consiste en:** Sus tropas pueden avanzar de nuevo, salvo la infantería.
- **Lo emplea cuando:** Piensa lanzar una ofensiva con su flota aérea.

Tsunami
- **Ejecutado por:** Drake.
- **Consiste en:** Ataca a todas las unidades enemigas.
- **Lo emplea cuando:** Intenta mermar seriamente las fuerzas acuáticas rivales.

Fuerza moral
- **Ejecutado por:** Kanbei.
- **Consiste en:** Potencia ofensiva y defensivamente todas sus unidades.
- **Lo emplea cuando:** Le da la gana. No lo utiliza nunca correctamente.

Visión mejorada
- **Ejecutado por:** Sonja.
- **Consiste en:** Amplía su campo de visión. Puede ver incluso a través de bosques.
- **Lo emplea cuando:** Intenta practicar un reconocimiento general del terreno.

Ataque meteoro
- **Ejecutado por:** Sturm.
- **Consiste en:** ¡Un descomunal meteorito cae sobre el terreno!
- **Lo emplea cuando:** Siempre que puede. Este ataque es devastador.

CONCURSO

ECKS vs SEVER™

Consigue el Shooter 3D más flipante y juégalo en tu nueva Advance.

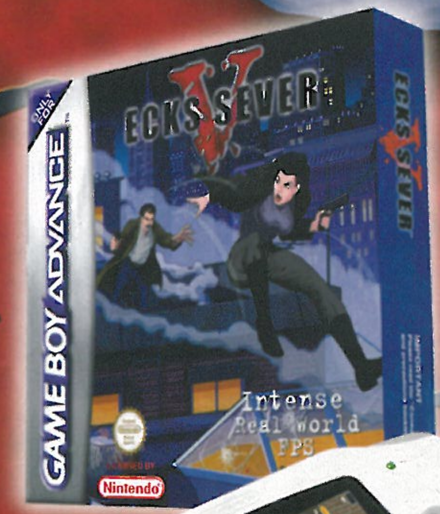
SORTEAMOS











15 JUEGOS

3 GBA

BASES DEL CONCURSO

1. Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, Revista Nintendo Acción. Apartado de correos 400. 28100 Alcobendas (Madrid), indicando en una esquina del sobre "CONCURSO ECKS vs SEVER".
2. Entre todas las cartas recibidas se seleccionarán DIECIOCHO, TRES ganarán una GBA y los QUINCE restantes serán premiados con el juego ECKS vs SEVER. Los premios no serán, en ningún caso, canjeables por dinero. Hobby Press no se responsabilizará en caso de pérdida por parte del servicio de Correos.
3. Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón entre los días 18 de Marzo y 15 de Abril de 2002.
4. La elección de los ganadores se realizará el 16 de Abril de 2002 y los nombres se publicarán en el número de Junio de 2002 de la revista Nintendo Acción.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido unicamente para el territorio español.
6. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: Ubi Soft y Hobby Press.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

NOMBRE / APELLIDOS:

DIRECCIÓN:

LOCALIDAD:

PROVINCIA: CP:

TELÉFONO: D.N.I.:

- Manual de estrategia + análisis de recorrido.
- Consigue el Ala Plateada o el Ala Arcoiris.
- Los nuevos movimientos de los "viejos" Pokémon.

Manual de estrategia para entrenadores

POKéMON ORO Y PLATA

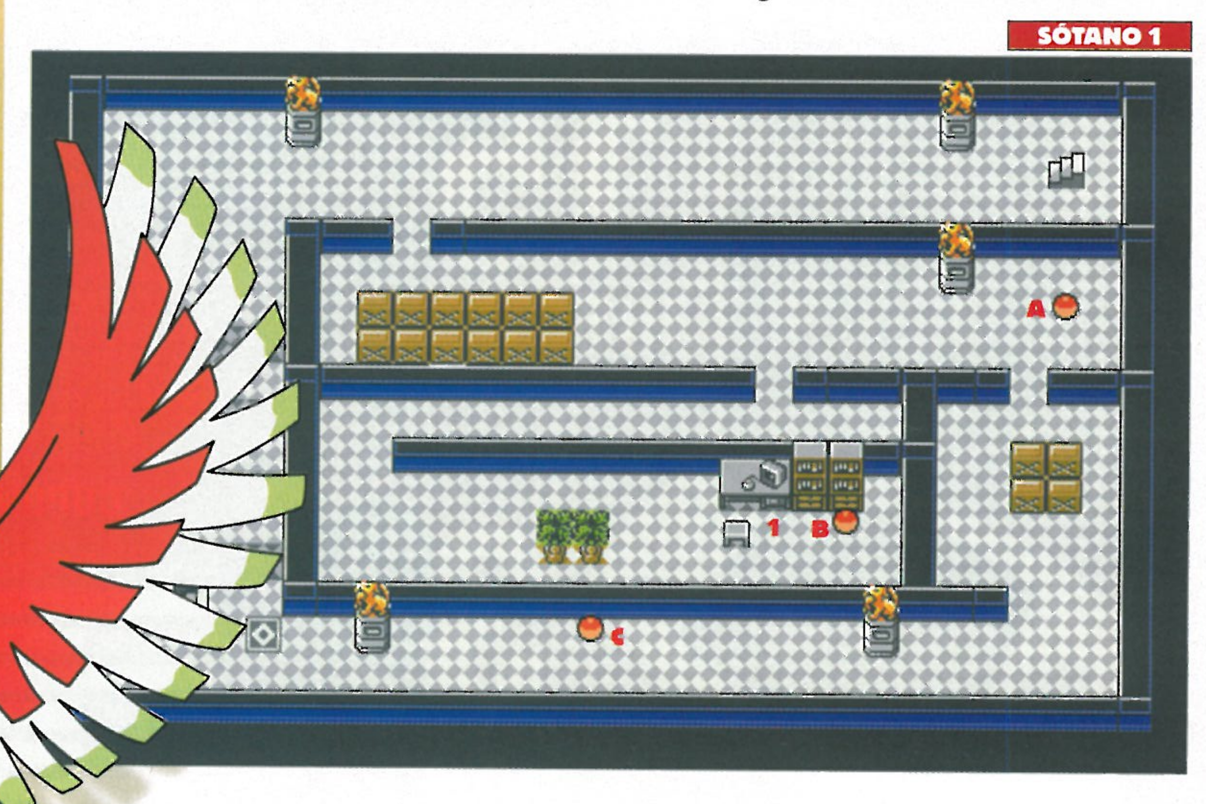
UNDÉCIMA PARTE

Seguimos progresando en nuestro viaje. En este capítulo nos atrevemos a entrar en la guarida del Team Rocket, cruzamos la peligrosa Ruta 43 y nos detenemos a investigar lo que está ocurriendo en el Lago de la Furia. Al parecer, todo tiene que ver con las emisiones de la radio de Ciudad Trigal.

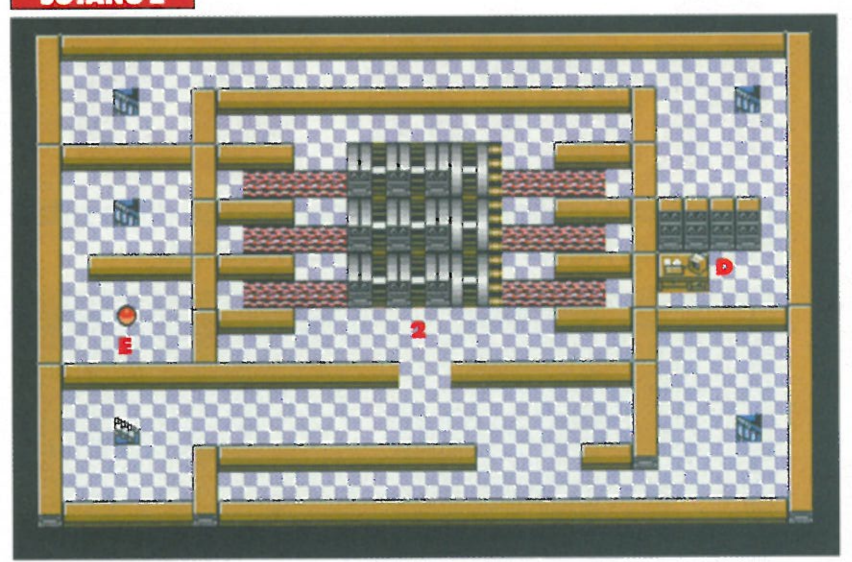
Guarida Rocket

Los Magikarp del Lago de la Furia son obligados a evolucionar por culpa de una misteriosa emisión. Como habrás imaginado, la emisión procede de esta guarida del Team Rocket.

SÓTANO 1



SÓTANO 2



SÓTANO 3



NO LO OLVIDES

1 El interruptor secreto



Junto al ordenador que hay en el sótano 1 existe un interruptor secreto. Si lo pulsas, **desactivarás las cámaras de vigilancia que hay en las estatuas** y que avisan a los soldados del Team Rocket.



Pokétruco

En la segunda planta de la Torre Radio encontrarás a una mujer llamada **BUENA.** Debes ir a verla cuando hayas vencido al Team Rocket. En ese caso, BUENA te dará la Tarjeta Azul con la que podrás **conseguir puntos para canjear por regalos.** ¿Cómo funciona? Escucha en la radio, a partir de las seis de la tarde, el programa en el que te hacen preguntas. Habla con BUENA y responde correctamente a esas preguntas. Los puntos se añadirán en tu tarjeta azul, y la chica que está junto a BUENA te los canjeará por premios.

246 LARVITAR

Se alimenta de tierra. Después de comer una gran montaña, se duerme y empieza a crecer.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Mordisco	Siniestro
–	Malicioso	Normal
Nv 8	Torm. Arena	Roca
Nv 15	Chirrido	Normal
Nv 22	Avalancha	Roca
Nv 29	Golpe	Normal
Nv 36	Cara Susto	Normal
Nv 43	Triturar	Siniestro
Nv 50	Terremoto	Tierra
Nv 57	Hiper Rayo	Normal

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Roca/Tierra
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Larvitar ▶ **Pupitar** (Nv 30) / **Tyranitar** (Nv 55)

247 PUPITAR

Su caparazón es duro como una piedra, y muy resistente. Su GOLPE es capaz de derribar montañas.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Mordisco	Siniestro
–	Malicioso	Normal
–	Torm. Arena	Roca
–	Chirrido	Normal
–	Avalancha	Roca
–	Golpe	Normal
Nv 38	Cara Susto	Normal
Nv 47	Triturar	Siniestro
Nv 56	Terremoto	Tierra
Nv 65	Hiper Rayo	Normal

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Roca/Tierra
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Larvitar ▶ **Pupitar** (Nv 30) / **Tyranitar** (Nv 55)

248 TYRANITAR

Su cuerpo es casi inmune a los ataques. Por eso le encanta desafiar a sus enemigos.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Mordisco	Siniestro
–	Malicioso	Normal
–	Torm. Arena	Roca
–	Chirrido	Normal
–	Avalancha	Roca
–	Golpe	Normal
–	Cara Susto	Normal
–	Triturar	Siniestro
Nv 61	Terremoto	Tierra
Nv 75	Híper Rayo	Normal

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Roca/Siniestro
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Larvitar ▶ **Pupitar** (Nv 30) / **Tyranitar** (Nv 55)

249 LUGIA

Dicen que permanece en silencio en el fondo del mar debido a su inmenso poder.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Aerochorro	Volador
–	Velo Sagrado	Normal
Nv 22	Tornado	Volador
Nv 33	Recuperación	Normal
Nv 44	Hidro Bomba	Agua
Nv 55	Danza Lluvia	Agua
Nv 66	Rapidez	Normal
Nv 77	Remolino	Normal
Nv 88	Poder Pasado	Roca
Nv 99	Premonición	Psíquico

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Psíquico/Volador
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Lugia

2 Desactiva las emisiones y conseguirás TORBELLINO

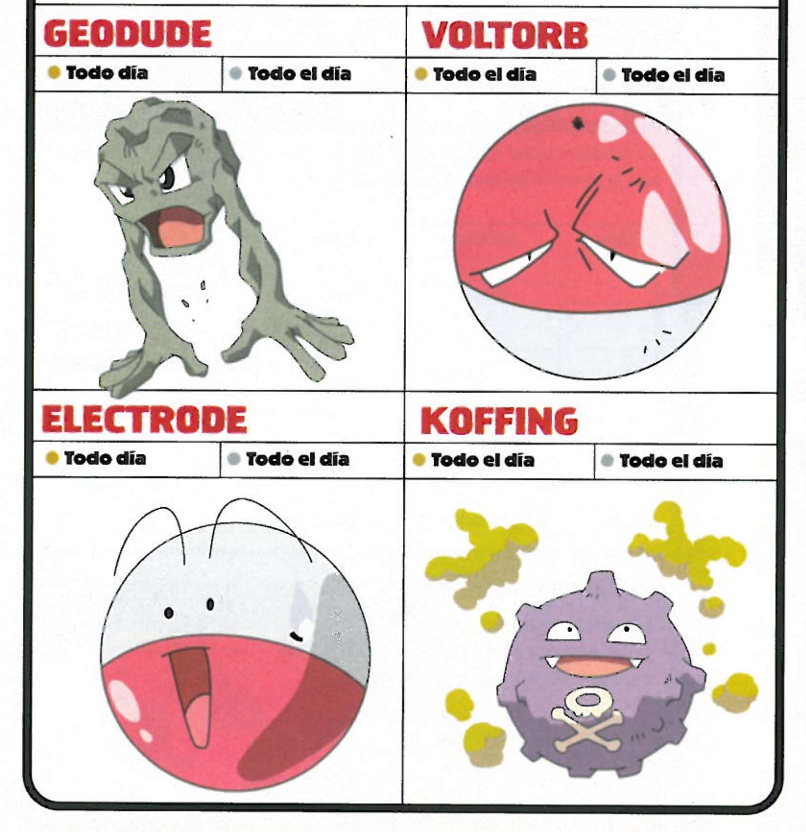


Cuando consigas la contraseña necesaria para abrir el recinto de la máquina, podrás colaborar con Lance para desactivarla. Cuando derrotéis a todos los ELECTRODE que la hacen funcionar, **Lance te entregará la MO 06 o TORBELLINO.** Enséñasela al Pokémon adecuado y podrás cruzar los torbellinos de ISLAS REMOLINO.

Pokétruco

La **MT46 (Ladrón)** está en el sótano 2 de la Guarida Rocket. Su función es robar un objeto de un Pokémon salvaje. Es un ataque normal. Respecto a los **Pokémon que aparecen en este nivel,** Geodude, Voltorb y Koffing, podrás encontrarlos en la zona de trampas de la izquierda del sótano, en cualquiera de las ediciones, y a la hora del día que prefieras. Los Electrode se encuentran en la planta de energía, trabajando un poquito con el suministro. Y por último, la **MO 06** sólo podrás utilizarla cuando tengas la Medalla Glaciar.

¡Hazte con todos!



Ruta 43

¡Ten mucho cuidado con los gamberros de la ruta! Procura evitarlos o te dejarán sin blanca.



¡CONSÍGUELOS!

A. HÍPER POCIÓN.
B. PRECISIÓN X.
C. PEPITA.
D. CURA TOTAL (OBJETO OCULTO).
E. MT 46, LADRÓN.
F. PROTEÍNAS.
G. ANTIHIELO.
H. DIRECTO.
I. CURA TOTAL.



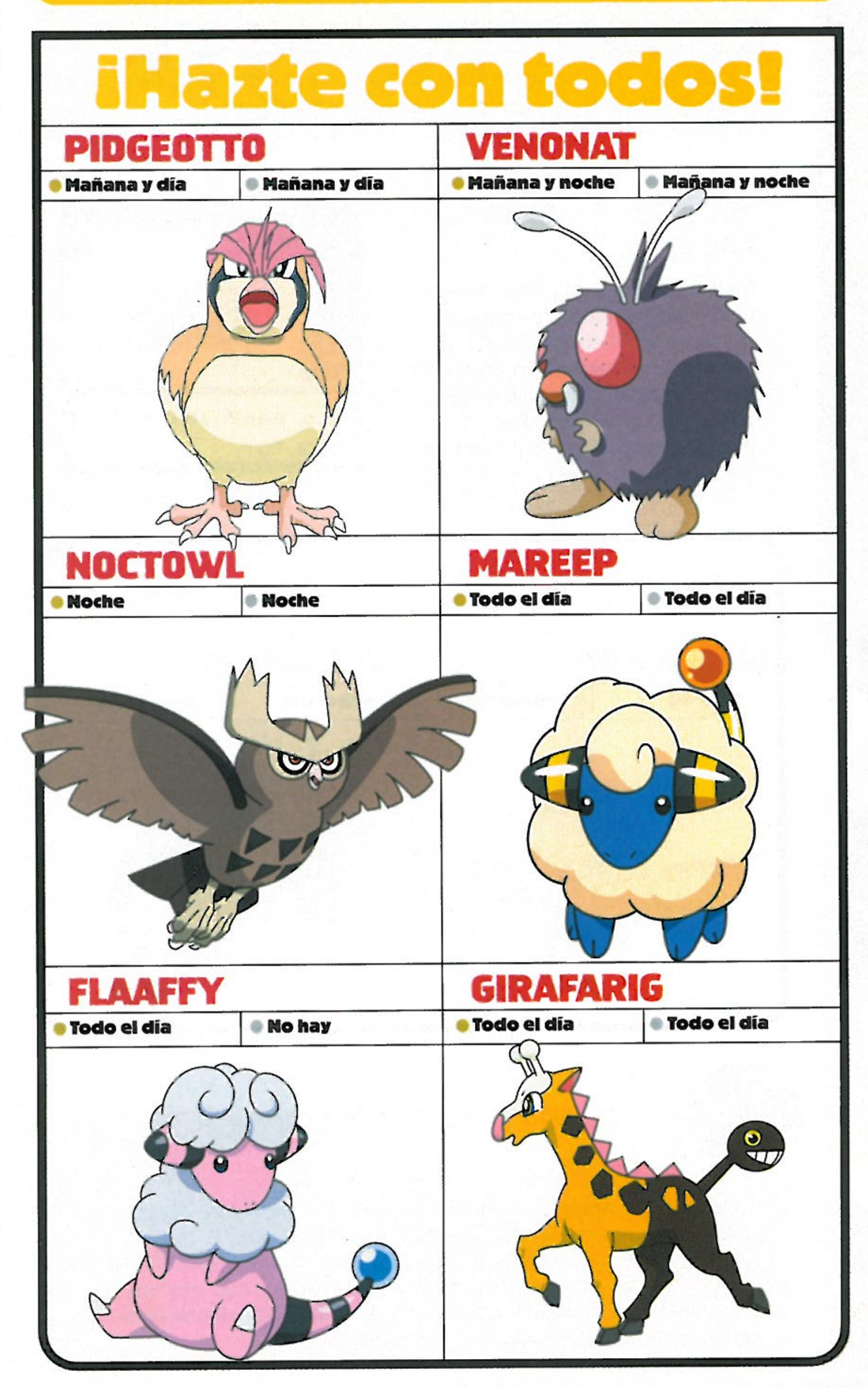


NO LO OLVIDES

1 Vuelve cuando se vayan los gamberros.

Cuando expulses al Team Rocket de su GUARIDA de PUEBLO CAOBA, los gamberros atracadores de la Ruta 43 se irán. Regresa y **habla con el vigilante para recibir la MT 36** (BOMBA LODO).





¡CONSÍGUELOS!

A. ÉTER MÁX.	B. BAYAMARGA.

250 HO-OH

Cuenta la leyenda que este POKéMON vuela por el cielo con sus magníficas alas de siete colores.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Fuegosagrado	Fuego
Nv 11	Velo Sagrado	Normal
Nv 22	Tornado	Volador
Nv 33	Recuperación	Normal
Nv 44	Llamarada	Fuego
Nv 55	Día Soleado	Fuego
Nv 66	Rapidez	Normal
Nv 77	Remolino	Normal
Nv 88	Poder Pasado	Roca
Nv 99	Premonición	Psíquico

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Fuego/Volador
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Ho-Oh



251 CELEBI

Este curioso POKéMON vaga por el tiempo y los árboles crecen en los campos por donde él pasa.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Drenadoras	Planta
–	Confusión	Psíquico
–	Recuperación	Normal
–	Campana Cura	Normal
Nv 10	Velo Sagrado	Normal
Nv 20	Poder Pasado	Roca
Nv 30	Premonición	Psíquico
Nv 40	Relevo	Normal
Nv 50	Canto Mortal	Normal
–	–	–

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Psíquico/Planta
Oro	–
Plata	–

EVOLUCIÓN
Celebi

VIEJOS POKéMON CON NUEVOS MOVIMIENTOS

Las fichas que publicamos a partir de ahora corresponden a los Pokémon que existían en las ediciones anteriores. Sin embargo, estos viejos Pokémon aprenderán nuevos movimientos en el mundo de Pokémon Oro, Plata y Cristal.



01 BULBASAUR

La semilla de su lomo está llena de nutrientes. Brota a medida que el POKéMON crece.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Placaje	Normal
–	Gruñido	Normal
Nv 7	Drenadoras	Planta
Nv 10	Látigo Cepa	Planta
Nv 15	Polvo Veneno	Veneno
Nv 15	Somnífero	Planta
Nv 20	Hoja Afilada	Planta
Nv 25	Dulce Aroma	Normal
Nv 32	Desarrollo	Normal
Nv 39	Síntesis	Planta
Nv 46	Rayo Solar	Planta

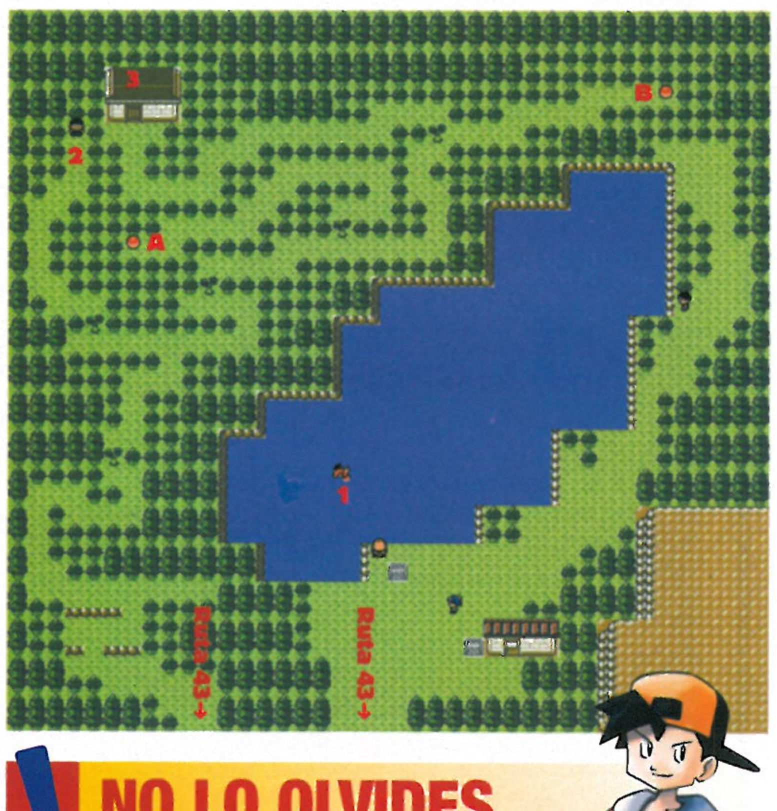
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Planta/Veneno
Oro	–
Plata	–

EVOLUCIÓN
Bulbasaur ▶ Ivysaur (Nv 16) ▶ Venusaur (Nv 32)

Lago de la Furia

Algo raro pasa en el lago debido a las emisiones de radio procedentes de PUEBLO CAOBA. Parece que los Magikarp son obligados a evolucionar.



¡NO LO OLVIDES!

1 Intercambia la ESCAMA ROJA



Tras capturar al Gyarados rojo del lago, conseguirás una ESCAMA ROJA. Este objeto **se lo debes cambiar al SR. POKéMON por REPARTIR EXP.**

Si equipas a un Pokémon con REPARTIR EXP., ganará Puntos de Experiencia aunque no salga a combatir. Usa REPARTIR EXP. para elevar de forma rápida y segura el nivel los Pokémon más débiles

2 Vuelve el miércoles



Cualquier miércoles podrás encontrar a MIGUEL en el LAGO DE LA FURIA. Este chico tan simpático **te entregará un CINT. NEGRO.** Si un Pokémon conoce ataques de tipo lucha y lo equipas con el CINTURÓN NEGRO, dichos ataques mejorarán.



Pokétruco

La **MT43 (Detección)** la puedes conseguir en el **Lago de la Furia** o también al pasar un Nidoran de una de las primeras ediciones por la CÁPSULA del tiempo. Por si no lo recuerdas, la Cápsula está en todos los centros Pokémon y se activa cuando tienes 4 medallas. En ella transfieres Pokémon de Rojo, Azul y Amarillo a Oro, Plata o Cristal. Sobre la MT, te protege de los ataques durante un turno.

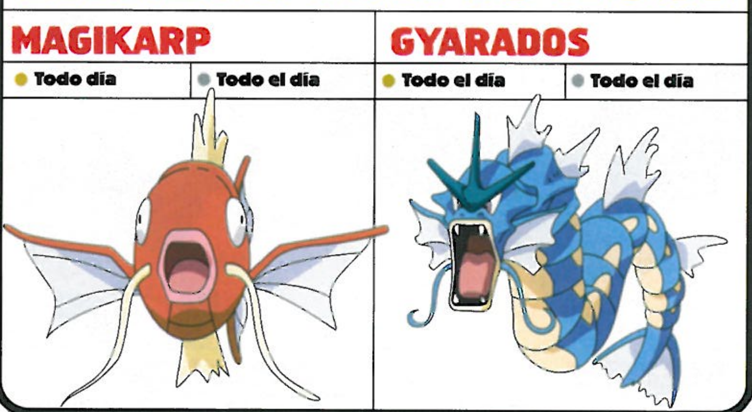
3 Usa la fuerza interior



En la cabaña que hay junto al lago, un curioso personaje te entregará la MT 10. Es PODER OCULTO, un **extraño movimiento que cambia el tipo y el poder** según el Pokémon que lo usa. Este interesante movimiento está siendo investigado por los entrenadores más expertos.

¡Hazte con todos!

MAGIKARP		GYARADOS	
● Todo día	● Todo el día	● Todo el día	● Todo el día





Pokétruco

La forma más rápida de conseguir el dinero necesario para criar buenos Pokémon es machacar muchas veces al ALTO MANDO. Si quieres ganar aún más, no olvides que cada vez que derrotas al ALTO MANDO, Rojo (Ash) vuelve a aparecer en CUEVA PLATEADA y que además, **si equipas a tu Pokémon jefe con MON. AMULETO, doblarás el dinero que hayas ganado en cada combate.**

¡CONSÍGUELOS!

A. ÉTER MÁX.	B. MT 43 (DETECCIÓN).

LIBERA LA RADIO DE CIUDAD TRIGAL

OBJETOS IMPRESCINDIBLES
- ALA PLATEADA
- ALA ARCOIRIS.

Vuela a CIUDAD TRIGAL y allí observarás cómo varios miembros del TEAM ROCKET se han hecho con el control de la ciudad. Entra en la TORRE de RADIO para ver si consigues descubrir qué ocurre.

Una vez dentro del edificio de la RADIO tendrás que ir enfrentándote con los soldados del Rocket hasta llegar al cuarto piso. En esta planta se encuentra la oficina del director de la RADIO, pero ahora está ocupada por un impostor. Éste conoce el escondite donde tienen secuestrado al auténtico director, así que cuando logres derrotarle te **revelará que lo tienen en el ALMACÉN SUBTERRÁNEO.** Además, también conseguirás la Llave SÓTANO **[A]**.

A continuación sal de la RADIO, cruza las vías del tren y entra al SUBTERRÁNEO por la segunda casa de la izquierda. Una vez abajo, deberás dirigirte a la derecha, hasta llegar a la puerta azul, y abrirla con la LL. SÓTANO que obtuviste antes **[B]**. Entra, baja y **prepárate para darle otra lección a tu eterno rival [C].**

Después de derrotar al enemigo tendrás que enfrentarte a tres soldados del ROCKET. Cuando les hayas vencido, **activa los botones que tienen detrás en el orden 3, 2 y 1.** Al hacerlo abrirás el camino que te lleva hacia la entrada del ALMACÉN SUBTERRÁNEO (en la esquina inferior derecha). Delante de la entrada vas a tener que vértelas con otro ROCKET que intenta impedirte el paso.

Avanza por el ALMACÉN derrotando a todos los soldados ROCKET que veas hasta llegar a la habitación central. En este lugar **encontrarás al auténtico director de la RADIO, y también recibirás una LLAVE MAGNÉTICA [D].** Con esta llave en el bolsillo ya puedes acceder a la zona Este de la TORRE RADIO para así liberarla definitivamente.

Ahora, sal del ALMACÉN por la escalera que existe cerca del lugar donde está el director, sube y **encontrarás una MONEDA AMULETO [E].** Sigue avanzando y verás el ascensor del Centro Comercial de CIUDAD TRIGAL. Efectivamente, estás en el sótano y si subes en el ascensor y vuelves a bajar al sótano, **observarás que las cajas han cambiado de sitio.** Repite la operación hasta haber recogido todos los objetos que veas por el suelo.

Cuando salgas del CENTRO COMERCIAL, vuelve a subir al segundo piso de la TORRE DE RADIO. Aquí **encontrarás la cerradura electrónica donde puedes utilizar la LLAVE MAGNÉTICA que te dio el director [F].** Cuando se abra la puerta, deberás avanzar hasta el último piso doblegando a los miembros del ROCKET. Tras derrotar al último EJECUTIVO ROCKET, **el director aparecerá para darte las gracias y entregarte el ALA PLATEADA (en Pokémon Plata) o el ALA ARCOIRIS (en Pokémon Oro) [G].** Ahora, según la versión de juego que tengas, ya puedes ir a capturar a Lugia (en Pokémon Plata) o a Ho-oh (en Pokémon Oro), aunque de momento será mejor esperar.

LA RUTA HELADA

OBJETOS IMPRESCINDIBLES
- MO 07 (CASCADA).

Vuela hasta PUEBLO CAOBA y emplea la salida Este para entrar en la RUTA 44. Tienes que avanzar por ella derrotando entrenadores y recogiendo todos los objetos que encuentres por el camino. Al final llegarás a una cueva con un cartel en el que pone: "HACIA RUTA HELADA" **[H].**

Antes de entrar en la cueva, **no olvides llevar un Pokémon que haya aprendido la MO FUERZA.** Avanza por el único camino posible hasta llegar a una pista de hielo que parece un laberinto. Aquí, si quieres encontrar la salida tienes que patinar haciendo los siguientes movimientos: Arriba, Izquierda, Arriba, Derecha, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Abajo, Izquierda, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Abajo, Derecha, Arriba, Derecha. Después, avanza hacia la derecha y **entra en la siguiente pista de hielo para recoger la MO 07 (CASCADA) [I].**

Ahora avanza por el único camino posible, baja al sótano y observa las cuatro piedras. **Tendrás que tirar cada una de ellas por un agujero** y bajar al siguiente sótano por la escalera de mano. Gracias a las piedras que has lanzado podrás atravesar la pista de hielo que existe en este sótano y alcanzar la escalera de mano que te lleva al sótano más profundo. En este nuevo sótano empezarás a subir por escaleras de mano, de sótano en sótano, hasta llegar finalmente a la salida (fíjate en los mapas que publicamos para orientarte).

A


B


C


D


E


F


G


H


I


- Atravesamos otras dos mazmorras.
- Vamos en busca de las cuatro joyas.
- Tenemos más que palabras con Digdogger y Manhandla.

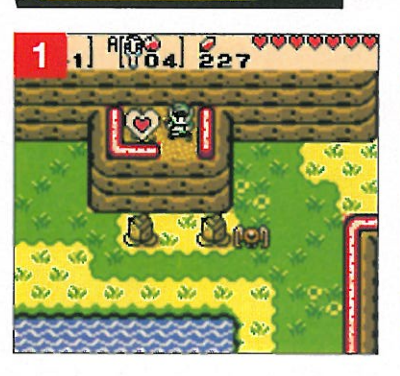
¿Adónde vamos? ¡Pues adonde vaya Link!

ZELDA ORACLE OF SEASON

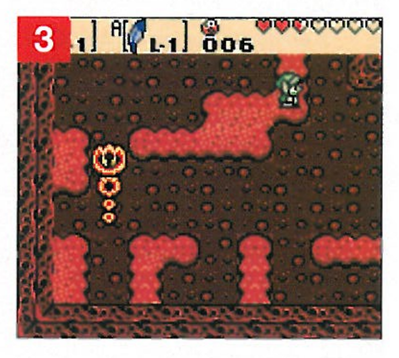
TERCERA PARTE

Si algo tiene este juego es el poder de adicción que genera, seas fanático o no de la saga Zelda. Tiene trucos, secretos y sorpresas, pero lo mejor de todo es el gustazo que te da siempre que descubres algo nuevo. Y para eso nos estamos currando esta guía, para que lo puedas disfrutar a tope.

CUEVA DEL UNICORNIO









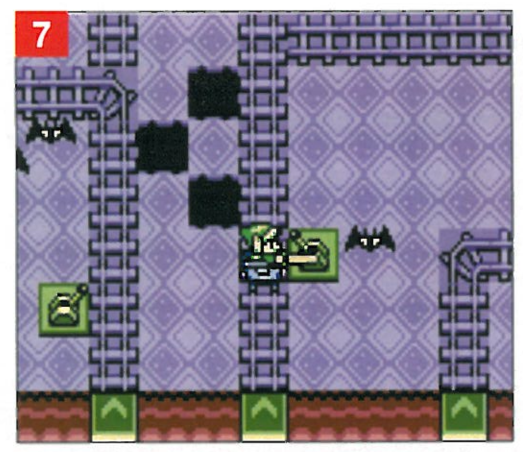




Tras salir de la Mazmorra del Dragón Danzante, déjate caer por **el hueco que hay detrás de árbol cortado.** Obtendrás una Pieza de Corazón **(1)** y te habrás ahorrado un buen trecho a nuestro siguiente destino: Subrosia. Baja una pantalla, déjate caer por la cascada y sitúate donde las rocas que impiden el paso del agua. **Bucea pulsando B** y sigue a la derecha para volver a Ciudad Hundida. Vuelve a **Pueblo Horon** y sube donde están el puente y las dos piedras que obstaculizan el camino a la zona Norte. Ve una pantalla hacia la derecha, dos abajo (en la primera verás dos agujeros) **(2)**, derecha, y **usa el teletransportador** para llegar a Subrosia.

Aquí debes hallar la Flor Bomba: partiendo del teletransportador, ve abajo, luego a la izquierda, y después de subir **(3)**, a la derecha. Ten lista la **Pluma de Roc** para sortear la lava y al enemigo que lanza bolas de fuego, y el **Brazalete Fuerza para coger la Flor Bomba.** Después, partiendo del teletransportador, ve abajo y luego dos a la izquierda, una arriba **(4)** (verás una piedra que obstaculiza el camino, así que quítala con el Brazalete Fuerza y usa **la Semilla Pegaso y la Pluma de Roc** para alcanzar el otro lado), baja y dirígete a la derecha tras bajar las escaleras. Sube el camino que lleva al templo y, en la primera bifurcación que veas a la derecha, evita la lava con la Pluma de Roc y **dale la Flor Bomba al personaje azul (5)** para que te abra el camino al Poder de Otoño.

Regresa a Holodrum. Partiendo del teletransportador, sube y utiliza el tronco cortado **(6)** para invocar el Otoño. Sube y, a la derecha, verás una setas que obstaculizan el camino a la cueva del Unicornio. Sólo podrás quitarlas con tu poderoso brazalete.

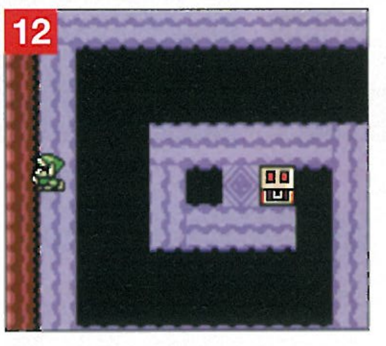


















En el interior de la cueva

La primera **Llave Pequeña** la verás tras variar el trayecto de la vagoneta de la derecha, que encontrarás si vas una pantalla arriba y luego una a la derecha desde el principio de la mazmorra. Monta de nuevo en la vagoneta **(7)** para regresar donde está la otra vagoneta, pero vuelve a subirte en la primera y activa el interruptor de nuevo **para variar el recorrido.** Las escaleras te llevarán a un subterráneo que debes cruzar para salir. Llegarás a una sala con el Mapa a la derecha, y a la izquierda una escalera que te lleva a una zona elevada por la que debes seguir. El camino te llevará al agua **(8)** y ésta a una puerta cerrada que debes abrir para hallar los **Guantes Magnéticos.**

Verás que no puedes salir de la habitación, y que lo único que hay en pantalla es **una bola con una N** que no puedes empujar: usa los Guantes Magnéticos para llevarla al interruptor que abre la puerta **(9)**. Baja y empuja los bloques de los lados y luego el del medio hacia uno de los lados para poder salir. Cruza de nuevo el subterráneo y, cuando salgas, sitúate debajo del cilindro señalado con una S y usa los guantes Magnéticos para llegar al otro lado **(10)**. La vagoneta te llevará a una Llave Pequeña con la que podrás "visitar" al **mini-enemigo (11)** tras abrir la puerta situada en la sala donde cogiste la vagoneta.

Para ganar al tigre debes atacar a **la bola que tiene en la punta de la cola** y evitarle cuando se transforme en una bola que corre de una lado a otro. Como siempre, aparecerá el teletransportador que te llevará al principio del nivel, así que úsalo, ve donde las vagonetas (arriba y a la derecha) y móntate en la de la izquierda. Llegarás a una sala con unos enemigos a los que tendrás que atacar por detrás. En medio de la nada verás que hay una **plataforma azul dando vueltas,** y en el lado contrario un cofre al que sólo podrás llegar con los Guantes Magnéticos. Cuando tengas la llave, usa de nuevo la vagoneta y activa el interruptor que encontrarás en el camino. Monta de nuevo en la vagoneta, sube a la plataforma elevada y sigue adelante.

Llegarás a una sala con un bloque que debes empujar hacia la derecha para que salga una bola en la parte de arriba que debes dirigir con tus guantes al interruptor de la derecha.

Vuelve al principio del nivel. Entra por la puerta de la izquierda y **sitúate en el cuadro amarillo** para atraerte con los Guantes Magnéticos al cilindro de la izquierda. Encontrarás un cofre con una Llave Pequeña en la pantalla de arriba **(12)**. Vuelve donde el cuadro amarillo y sube. Acaba con los enemigos para que se abra la puerta de la izquierda, que lleva a la **Brújula.** Tras la puerta de arriba, ve una pantalla a la derecha y otra arriba. Repele la bola para pasar y acaba a espadazos con todos los enemigos. Se abrirá una puerta que te lleva a una sala con **cuatro estatuas que debes eliminar,** pero recordando el orden **(13)** en el que lo haces, ya que luego deberás abrir los cofres que salgan en el mismo orden para conseguir una Llave Pequeña.

Vuelve al lugar donde encontraste al enemigo intermedio usando el teletransportador, y ve una pantalla arriba y otra a la derecha; activa el interruptor, sube, esquiva el láser del ojo, acaba con los enemigos de la siguiente sala atrayéndolos con los Guantes Magnéticos primero, y luego ve a la izquierda. Lleva la bola a la izquierda del todo, ve dos pantallas a la derecha, una abajo y otra a la izquierda. Abre la puerta, pon la bola en el interruptor para abrir la puerta, entra, **usa la bola de barrera contra el fuego (14)** y métete en la escalera para cruzar un subterráneo en el que encontrarás la **Llave del Jefe.**

Regresa donde el fuego y baja. Ve a la derecha, pon una llave en el bloque para llegar a la escalera, que te llevará a otro subterráneo donde también debes propulsarte con los Guantes Magnéticos **(15)** para alcanzar diversas zonas. Llegarás a la gran habitación previa al jefe, donde debes usar los Guantes Magnéticos para llegar a la **puerta de Digdogger,** puerta que sólo podrás alcanzar si en el último tramo **utilizas la Pluma de Roc con la Semilla Pegaso.**

A tortas con Digdogger

Para vencer a este bicho tienes que **coger la bola de pinchos con los Guantes Magnéticos** y desplazarla a lo largo y ancho de la pantalla para golpearle, pero cuidando al mismo tiempo de no dañarte a ti mismo. Después de unos cuantos toques, **Digdogger se descompondrá en otros bichos,** contra los que también tendrás que utilizar la bola de pinchos sin ninguna compasión.



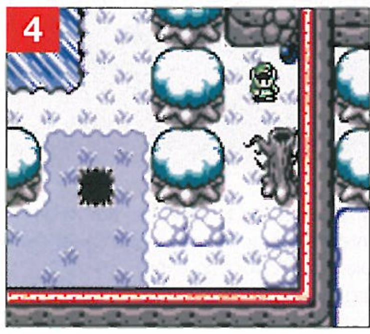
EN LA PÁGINA SIGUIENTE Te contamos dónde encontrar las cuatro joyas y llegamos al final de las Ruinas Antiguas.

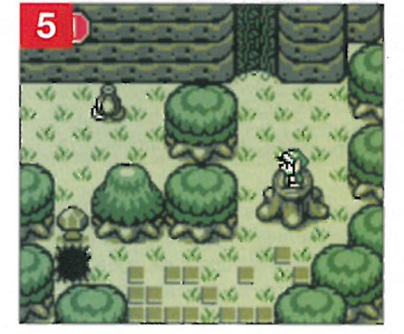
RUINAS ANTIGUAS















Las cuatro joyas

Para conseguir las joyas necesitas primero el **Carné de Socio** que encontrarás en la tienda de Subrosia. Con ese carné, ve a la tienda de **Pueblo Horun**, entra en la trastienda y compra el mapa por 200 monedas.

Joya Redonda (1)

Partiendo de la entrada a la primera mazmorra, verás una escalera. Baja al agua, ve una pantalla a la izquierda y luego otra abajo para llegar a una escalera que te llevará al **escondrijo de un viejecillo** que te dará la joya.

Pirámide Roja (2)

Debes ir a la entrada de la **cuarta mazmorra** y bucear en la esquina superior derecha. Al final de las aguas subterráneas llegarás a la joya.

Joya en X (3)

Partiendo de donde conseguiste la espada, baja y enciende la antorcha con el **Tirachinas,** situándote donde te mostramos en la imagen. Esto activará el puente, que te llevará a una especie de isla cuadrada donde debes usar las **Semillas Misteriosas** en la interrogación para que salga un gusano. Mátalo y la joya será tuya.

Joya Cuadrada (4)

Dirígete a la entrada de la **tercera mazmorra,** baja, invoca el Invierno, ve a la derecha, luego tres pantallas abajo, una a la derecha y otras dos abajo. Quita las bolas de nieve con la **Pala** y revienta la pared con una bomba para conseguir la última joya.

El árbol cortado

Al llegar al corazón del bosque te estará esperando en el medio un árbol cortado que tiene **cuatro salidas:**

1. Invoca el **Invierno** y ve a la izquierda.
2. Invoca el **Otoño** y ve abajo.
3. Invoca la **Primavera** y ve a la derecha.
4. Invoca el **Verano** y ve arriba.

Ahora que tienes las cuatro joyas, debes usarlas para cruzar la muralla. Partiendo de la tienda de **Pueblo Horon,** ve arriba del todo, luego a la derecha, otras tres pantallas arriba, una a la izquierda, otra arriba, luego dos a la izquierda, y baja cuatro veces para luego ir a la izquierda y arriba. Invoca el Verano **para que aparezcan las enredaderas (5)** que te llevarán a la zona de arriba: sigue el camino, ve una pantalla a la izquierda tras bajar de la plataforma elevada, empuja la estatua, y regresa para invocar el Invierno y así poder subir en la escalera que apareció. En el camino verás unas estatuas que bloquean el paso **(6)**; **empuja las dos de abajo.** Cambia la estación para que se hundan y puedas pasar. Ve una pantalla arriba e invoca el Otoño, quita las setas, sigue una pantalla a la izquierda, una abajo y otra a la izquierda.

Tras el episodio del **árbol cortado** que te contamos en el recuadro de aquí arriba, llegarás a un camino en el que hay varias estatuas. Sube, ve a la derecha e invoca el Invierno. Baja, ve a la derecha, quita las bolas de nieve con la pala y sube por la plataforma de nieve. Una vez arriba del todo, ve a la izquierda, donde hay dos estatuas que bloquean un hueco, **y empújalas para poder tirarte.** Invoca la Primavera y utiliza la flor para subir de nuevo y continuar tu viaje hasta la mazmorra que está situada a la izquierda.

Ruinas Antiguas

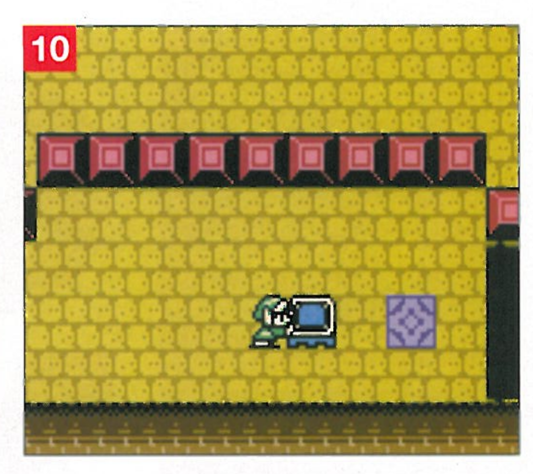
Dirígete a la **puerta giratoria** que encontrarás arriba y métete en ella. Una vez situado a la derecha, ve dos pantallas a la derecha, baja y vuelve a la puerta giratoria para llegar a la habitación de la izquierda. Subiendo llegarás a una habitación con una bola a la izquierda y un interruptor a la derecha **(7)**, ambos inalcanzables por Link. Ármate con los Guantes Mágnéticos y **mueve la bola hacia el interruptor,** primero moviendo la bola hacia arriba, luego saltando hacia el lado contrario para después volver a saltar donde estabas antes y colocarla en el interruptor para hacer que aparezca una **Llave Pequeña.** El mapa lo encontrarás si vas unas pantallas abajo y subes a la plataforma elevada, donde **podrás coger el cofre.** Empuja el bloque que hay en esta misma sala para abrir la puerta tras vencer a los enemigos. Quita el bloque para regresar a la primera sala de la mazmorra. Vete de nuevo a la puerta giratoria para alcanzar el lado de la derecha y regresar de nuevo al principio de la mazmorra dando la vuelta. Sube por las escaleras y baja por el lado de la derecha. Verás que hay una bola que podrás atraer hacia ti con el **Guante Magnético** para colocarla **en el interruptor de abajo.**

Entra por la puerta que acabas de abrir, ve una habitación arriba y otra a la derecha. Alcanzarás de nuevo la puerta giratoria, que ahora te dejará arriba. En la pantalla de arriba verás otro interruptor entre bloques que requiere tu pericia con la bola y los Guantes Magnéticos. Aparecerá una nueva escalera, **que te conducirá a la segunda planta.**

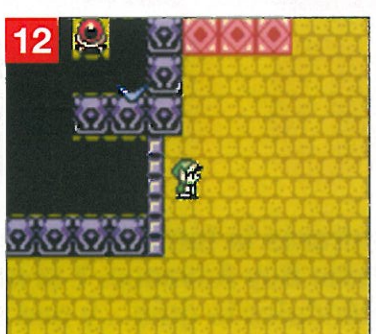
En la habitación donde apareces, debes dirigirte abajo a la derecha **esquivando los pinchos (8)** con la Pluma de Roc. Encontrarás una Llave

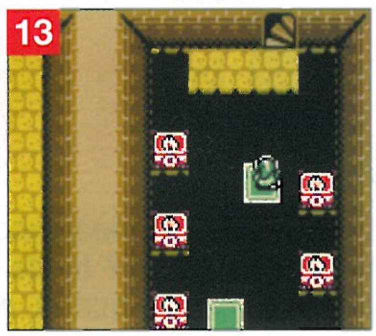
















Pequeña en la siguiente sala. De vuelta a la anterior sala, donde los pinchos, debes dejarte caer por un hueco que hay abajo a la izquierda. De nuevo en la primera planta, tienes que ir al lugar de la puerta giratoria **y hacer que te deje en el lado derecho,** donde te estará esperando una puerta con cerradura que debes abrir para pasar. En esta sala se encuentran la **Brújula,** arriba a la izquierda, y un interruptor a la derecha: **tienes que esquivar el rayo del ojo (9)** saltando con la Pluma de Roc de plataforma en plataforma para llegar. Cuando actives el interruptor, se formará un puente que **debes atravesar a toda pastilla** usando las Semillas Pegaso para conseguir alcanzar la escalera de la segunda planta.

Verás que hay un cofre con bombas y un trozo de pared en la parte inferior que está resquebrajado. Reviéntala para pasar, ve hacia la izquierda, acaba con los enemigos con ayuda de tu escudo, **sitúa la cama elástica en el cuadro de color (10)** para llegar a la tercera planta, ve abajo y una pantalla a la derecha para localizar el **Bumerán Mágico (11)**. Al cogerlo, activarás a las estatuas, así que mátalas con tu nueva arma. Ahora ve a la izquierda del todo y tírate en el hueco. Ve a la izquierda, sube las escaleras, luego arriba y a la izquierda. Llegarás a una **sala con dos cuchillas** que podrás esquivar saltando por encima, y un interruptor abajo a la izquierda que debes activar. Ve una pantalla arriba y utiliza tu Bumerán Mágico para alcanzar la **bola azul (12)** (recuerda que puedes dirigir el bumerán).

Tras subir las escaleras, ve por la puerta de abajo, activa la bola azul como hiciste anteriormente, ve a la puerta de abajo (protégete de las flechas con el escudo) y tírate por el hueco de la izquierda. Cuando caigas, ve a la derecha y, preparado con el **Tirachinas** y la **Semilla de Fuego**, enciende las antorchas **(13)** para que aparezca la escalera que te ayudará a salir... a una trampa. Bien, prepara las Semillas de Pegaso y la Pluma de Roc, y **cuando cojas la Rupia** (que la cogerás) pon pies en polvorosa, porque las paredes comenzarán a juntarse. Superada la prueba, llegarás al cofre que esconde la **Llave del Jefe.** Ve a la pantalla anterior (tranquilo, que las paredes ya no te podrán aplastar) y sube por las escaleras. Te estarán esperando unos enemigos con los que debes acabar situándote a un lado de ellos para atacar con tu espada, y luego debes empujar un bloque para que se abra la puerta de arriba.

En la nueva sala, déjate caer por el hueco de arriba a la derecha y sigue el camino para llegar a una **Llave Pequeña.** Regresa a la tercera planta volviendo sobre tus pasos con ayuda de la cama elástica y abre la puerta.

El enemigo intermedio es una especie de **murciélago colorado (14)** al que únicamente tendrás que meterle unos buenos espadazos. Cuando le venzas, continúa por la derecha, sortea los rodillos con pinchos **(15)** con ayuda de la **Pluma de Roc**, activa el interruptor, baja una pantalla, activa otro interruptor y sube por las escaleras.

Lo primero será **acabar con las manos azules** para que no te lleven al principio del nivel. Una vez que tengas vía libre para subir, en la siguiente habitación debes coger la bola con los Guantes Magnéticos y **utilizarla contra los enemigos de caparazón negro** para librarte de ellos. Después, ve una pantalla a la izquierda y **activa las tres bolas azules (16)** (deben quedarse de color rojo). Así abrirás la puerta de abajo, que es por donde debes continuar.

Acaba con el enemigo y **sitúa la cama elástica en el lugar correcto:** partiendo del tercer cuadro rosa de la derecha, empújala tres veces hacia la derecha y salta para activar la bola. Si bajas verás que hay una escalera **que te lleva de nuevo a la quinta planta,** pero esta vez en el lado contrario. Empuja el bloque que está separado de los demás y **hazle una visita a Manhandla.**

Manhandla "la carnívora"

Esta planta carnívora mutante tiene una pinta amenazadora, pero en realidad **tiene poco que hacer contra el Bumerán Mágico,** así que ya te imaginas la estrategia que debes usar para derrotarla: **atácala cuando abra la boquita** para que se le caigan los "escupidores" de bolas de fuego, y luego **líate a espadazos** con su parte verde. Te va a quedar niquelado, ya verás.



- Aprende los golpes finales.
- Las mejores llaves para cada ocasión.
- Vence a tus amigos sin ningún problema.

¡Aprender a dominar su fuerza!

SSF II TURBO REVIVAL

En estas dos páginas encontrarás la fórmula mágica para ganar todos los combates en «SSF II» de Game Boy Advance. Y si no quieres que tus amigos sepan lo mismo que tú, escóndeles la guía... y que se compren la revista.

LOS GOLPES MÁS BESTIAS

Dieciséis personajes en busca de los mejores golpes.
Objetivo: acabar con el adversario, borrarle del escenario.
Claves: Todas están aquí. Y no tenéis excusa porque se entienden perfectamente. Atrás es atrás, adelante, pues eso y puño, ¡zas!

E. HONDA

- **Bofetón especial:** Puño repetidamente.
- **Cabezazo de sumo:** Mantén Atrás 2 segundos + Adelante + Puño.
- **Golpe en plancha:** Mantén Abajo 2 segundos + Arriba + Patada.
- **Plancha aérea:** Durante el salto pulsa Abajo + Patada floja.
- **Especial:** Mantén Atrás 2 segundos + Adelante + Atrás + Adelante + Puño.

CHUN LI

- **Hyaku Retsu Kyaku:** Patada repetidamente.
- **Patada giratoria:** Mantén Atrás 2 segundos + Adelante + Patada.
- **Patada giratoria aérea:** Mantén Abajo 2 segundos + Arriba + Patada.
- **Kikoken:** Mantén Atrás 2 segundos + Adelante + Puño.
- **Pisotón:** Abajo-Adelante + Patada fuerte.
- **Patada relámpago:** Abajo-Adelante + Patada débil.
- **Especial:** Mantén Atrás 2 segundos + Adelante + Atrás + Adelante + Patada.

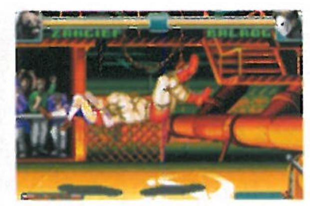
RYU

- **Hadoken:** Abajo-Adelante + Puño.
- **Hadoken de fuego:** Atrás-Abajo-Adelante + Puño.
- **Puño del dragón:** Adelante-Abajo-Adelante + Puño.
- **Puño Bajo:** Adelante + Puño.
- **Patada huracán (también en el aire):** Abajo-Atrás + Patada.
- **Especial:** Abajo-Adelante + Abajo-Adelante + Puño.



GUILE

- **Sonic Boom:** Mantén Atrás 2 segundos + Adelante + Puño.
- **Patada mortal:** Mantén Abajo 2 segundos + Arriba + Patada.
- **Puño Fuerte:** Adelante + Puño fuerte.
- **Especial:** Mantén Abajo-Atrás 2 segundos + Abajo-Adelante + Abajo-Atrás + Arriba-Adelante + Patada.



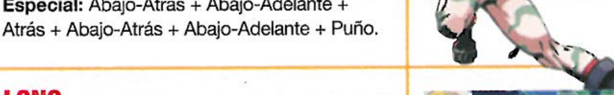
ZANGIEF
- **Ataque Giratorio:** Abajo-Atrás + Puño.
- **Banishing Flat:** Abajo-Adelante + Abajo + Puño.
- **Spinning Pile Driver:** Giro de 360° + Puño.
- **Suplex Atómico:** Giro de 360° + Patada.
- **Especial:** 2 giros de 360° + Puño.



T. HAWK
- **Mexican Typhoon:** Giro de 360° + Puño.
- **Tomahawk Buster:** Adelante + Abajo + Adelante-Abajo + Puño.
- **Condor Dive:** Puño + Patada en el aire.
- **Especial:** Doble giro de 360° + Puño.



DHALSIM
- **Bola de Fuego:** Abajo-Adelante + Puño.
- **Llamarada:** Abajo-Atrás + Abajo-Adelante + Puño.
- **Llamarada Vertical:** Abajo-Atrás + Abajo-Adelante + Patada.
- **Teletransportación:** Atrás + Adelante + Abajo-Atrás + Puño.
- **Especial:** Abajo-Atrás + Abajo-Adelante + Atrás + Abajo-Atrás + Abajo-Adelante + Puño.





CAMMY
- **Spiral Arrow:** Abajo-Adelante + Patada.
- **Cannon Spike:** Adelante + Abajo-Adelante + Patada.
- **Spinning Knuckle:** Abajo-Atrás + Adelante + Puño.
- **Hooligan Combo:** Abajo-Atrás + Abajo-Adelante + Arriba-Adelante + Puño.
- **Especial:** Abajo-Adelante + Atrás-Abajo-Adelante + Patada.



FEI LONG
- **Patada Huracanada:** Atrás + Abajo-Atrás + Abajo + Adelante + Arriba-Adelante + Patada.
- **Shienkyaku:** Atrás + Abajo + Atrás + Patada.
- **Rekkaken:** Abajo-Adelante + Puño.
- **Rushing Kick:** Adelante + Patada fuerte.
- **Especial:** Abajo-Adelante + Abajo-Adelante + Puño.

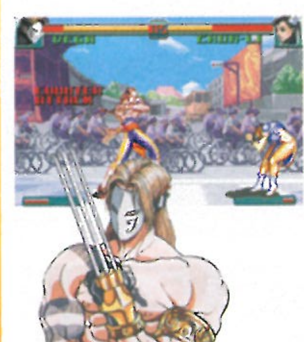


KEN
- **Bola de Fuego:** Abajo-Adelante + Puño.
- **Patada Huracán:** Abajo-Atrás + Patada.
- **Puño del Dragón:** Adelante + Abajo-Adelante + Puño.
- **Patada Especial:** Abajo-Atrás + Abajo-Adelante + Patada.
- **Especial:** Abajo-Adelante + Abajo-Adelante + Puño.





BALROG
- **Straight Dash Punch:** Manten Atrás dos segundos + Adelante + Puño.
- **Straight Uppercut:** Mantén Atrás dos segundos + Adelante + Patada.
- **Final Punch:** Mantén Puño flojo + Patada dos segundos. Después suéltalos.
- **Headbutt:** Mantén Abajo dos segundos, Arriba + Puño.
- **Ground Dashing Punch:** Mantén Atrás dos segundos + Abajo-Adelante + Puño.
- **Ground Dashing Uppercut:** Mantén Atrás dos segundos + Abajo-Adelante + Patada.
- **Especial:** Mantén Atrás dos segundos + Adelante + Atrás + Adelante + Patada o Puño.



VEGA
- **Claw Roll:** Mantén Atrás dos segundos + Adelante + Puño.
- **Backslash:** Patada + Puño.
- **Scarlet Terror:** Mantén Abajo+Atrás dos segundos + Adelante + Patada.
- **Wall Jump:** Mantén Abajo dos segundos + Arriba + Patada.
- **SkyHigh Claw:** Mantén Abajo dos segundos + Arriba + Puño en enemigo.
- **Flying Barcelona Attack:** Salta hacia la pared + Puño en enemigo.
- **Especial:** Mantén Abajo + Atrás dos segundos, Abajo-Adelante + Abajo-Atrás + Arriba-Adelante + Patada.



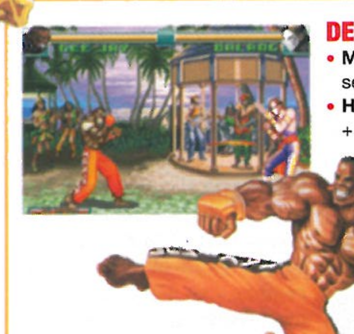
SAGAT
- **Tiger Shot:** Abajo-Adelante + Puño.
- **Ground Tiger Shot:** Abajo-Adelante + Patada.
- **Tiger Knee Crash:** Abajo-Adelante + Arriba-Adelante + Patada.
- **Tiger Uppercut:** Adelante + Abajo-Adelante + Puño.
- **Especial:** Abajo-Adelante + Abajo-Adelante + Puño.



BLANKA
- **Ataque Eléctrico:** Puño repetidas veces.
- **Ataque Giratorio:** Mantén Atrás 2 segundos + Adelante + Puño.
- **Ataque Giratorio Vertical:** Mantén Abajo 2 segundos + Arriba + Puño.
- **Ataque Giratorio Diagonal:** Mantén Atrás 2 segundos + Adelante + Patada.
- **Barrido:** Abajo-Adelante + Puño fuerte.
- **Especial:** Mantén Atrás 2 segundos + Adelante + Atrás + Adelante + Puño.



BISON
- **Scissor Kick:** Mantén Atrás dos segundos + Adelante + Patada.
- **Head Press:** Mantén Abajo dos segundos + Arriba + Patada.
- **Devil Reverse:** Mantén Abajo dos segundos + Arriba + Puño + Puño hacia enemigo.
- **Somersault Skull Diver:** Haz Head Press + Puño.
- **Psycho Crusher:** Mantén Atrás dos segundos + Adelante + Puño.
- **Especial:** Mantén Atrás dos segundos + Adelante + Atrás + Adelante + Patada.



DEE JAY
- **Maximum Jackknife:** Mantén Abajo dos segundos + Arriba + Patada.
- **Hyper Fist:** Mantén Abajo dos segundos + Arriba + Puño continuadamente.
- **Double Dread Kick:** Mantén Atrás dos segundos + Adelante + Patada.
- **Max Out:** Mantén Atrás dos segundos + Adelante + Puño.
- **Especial:** Mantén Atrás 2 segundos + Adelante + Atrás + Adelante + Puño.

- Los dos peores enemigos dicen adiós: Cristal King y ¡¡Bowser!!
- Los últimos capítulos, resueltos paso a paso.
- Claves, trucos, pasadizos secretos, ¡no va más!

¿Quieres ayudar a un fontanero en apuros?

PAPER MARIO

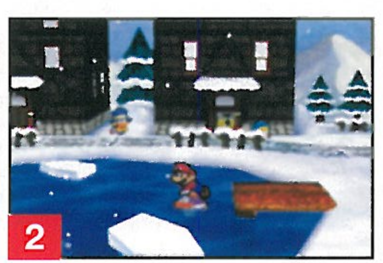
TERCERA PARTE Y FINAL

En esta entrega: Liquidamos varias veces más a Jr. Koopa, ayudamos a los muñecos de nieve, conseguimos la Piedra Estelar y las Medallas MegaSalto y Fuerza, descubrimos la Llave Palacio y, sí, nos cargamos a Bowser.

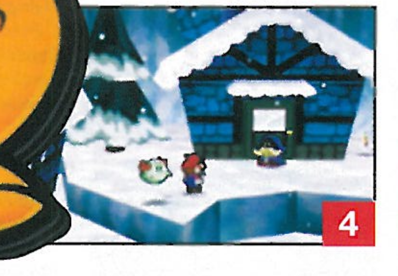
CAPÍTULO 7



1


2


3


4

5



6

Una Estrella Congelada

En Ciudad Toad, ve a hablar con Merlon donde te esperará un invitado que te ayudará a abrir la puerta bajo la Ciudad. Para llegar, métete por la cañería situada a la izquierda del puesto de vigilancia. Rompe el parche de madera que hay en el suelo de un salto, ve a la derecha, liquida al "pifiaré", usa a Lakilester para sortear los pinchos y cuando llegues a la tubería, baja. Ahora ve hacia la izquierda, recoge algunos objetos, rompe el cubo con el martillo y usa los bumper para llegar a las **Ultra Botas** (1). Vuelve donde la tubería y los pinchos y ve a la derecha: usa a **Watt** para ver los bloques invisibles que te llevarán directo al capítulo siete.

En la ciudad, dirígete al Oeste. En la casa del alcalde nos acusarán del asesinato del Alcalde Pingüino. Para demostrar nuestra inocencia, primero ve al Este para **reventar el lago congelado** y descubrir una **llave** que sólo podrás coger con **ayuda de Sushi** buceando (2). Con ella, abre la puerta del almacén que tienes detrás, sube al tejado y métete por la chimenea de la casa contigua: es la habitación secreta de un importante escritor. Vuelve a la casa del alcalde para resolver el entuerto, y abandona la ciudad, hacia el Este, donde te encontrarás al pesado de **Jr. Troopa** (3). Acaba con él, pasa de los muñecos de nieve, machaca al fantasma con las técnicas de abofeteo y salto, y sé bien venido al valle nevado. Aquí te espera un bigotudo que te regalará una bufanda (4) para que se la coloques a uno de los muñecos de nieve. Vuelve a casa del alcalde y pídele el Cubo, que le servirá de gorro a otro muñeco. Para agradecértelo, te descubrirán un **camino secreto** en el que, además de salvar, tendrás que machacar el hielo para activar el interruptor del precipicio que permite continuar. El siguiente encontronazo te lo darás en esta zona (5), enfrentándote a un clon de tu tortuga (la verdadera es la que está a la derecha). Sigue, sube las escaleras, aumenta el nivel de alguno de tus secuaces, y dirígete al Este.

En este lugar (6) puedes coger los objetos que hay en las piedras, pero tienes que dejar uno de los tuyos porque se te cerrará el camino. Cuando llegues al hueco que hay en















forma de estrella, tírate al precipicio –que no es tal– y revienta con Bombette la pared resquebrajada. De esta manera podremos visitar a la **Señora Merlar,** quien nos dará la **Piedra Estelar** si cruzamos la pared como un fantasma. La piedra encaja con el hueco de antes, así que para subir hacia él, dirígete a la izquierda, coloca la estrella para que aparezcan las escaleras, recoge la **medalla Mega Salto** (7), salva y coge la **Pieza Estrella** antes de entrar a palacio.

Palacio Cristal

Sorpresa: te espera un nivel más lioso que los cordones de los zapatos de Jimmy. ¿Qué hacer para superarlo? Comienza activando el **interruptor rojo** de la sala principal para que baje la puerta azul (8). La puerta que está al Sur te lleva a la llave azul. Para abrirla, lo único que tienes que hacer es seguir hacia la derecha y abrir el baúl. Vuelve a la sala principal y abre la **puerta azul.** Revienta la pared para llegar al final del camino y cruzar al lado del espejo por medio de las columnas. Revienta de nuevo otra pared mientras te diriges hacia la izquierda, acabas con tu clon y abres la puerta. El camino de arriba te llevará a una Pieza Estrella y el de abajo, tras romper los tablones, a una **Medalla de Fuerza.** De nuevo en la sala principal, abre la puerta de abajo y rompe los tablones del suelo. Al reventar la pared aparecerán multitud de Bombettes, así que tendrás que descubrir cuál es el verdadero. Utiliza tus dotes conversacionales y golpea al imitador (9). Coge la **Llave Roja** y regresa a la sala principal. Activa el interruptor para que aparezca la puerta de ese mismo color y sigue hacia la derecha.

En la siguiente sala te tendrás que enfrentar a varios guardas que se ven reflejados en piedra en el espejo, y por lo tanto no podrás cruzar al otro lado si no haces que desaparezcan. Cruza la puerta del lado del espejo, activa el **primer interruptor rojo** para saltar al otro lado utilizando a Bombette (10) mientras te sitúas en la plataforma; abre la puerta, y usa la **concha de Kooper** en el hueco que hay en la pared de la derecha. Ahora toma aire y... Descubre cuál es el verdadero Kooper, sigue hacia la derecha, usa la concha otra vez para activar el interruptor, cruza, abre la puerta, dirígete al lado del espejo, ve hacia la izquierda, abre la puerta, mueve la estatua de rinoceronte, baja, y dirígete a la derecha del todo para coger otra **Medalla de Fuerza.**

Dirígete de nuevo a este lugar (11), pero abre la puerta situada al Sur. Mueve la **estatua del rinoceronte,** baja y dirígete hacia la derecha para conseguir la **Llave Palacio** con la que podrás **abrir la sala de los rinocerontes** situada a la derecha de la estancia (12).

Cristal King (13) tiene **setenta de vida, seis de ataque, y sus ayudantes caerán al primer golpe.** La táctica consiste en **atacarle constantemente con el Tropel de Pinchos de Lakilester y la Tormenta Estelar de Mario.** De esta forma combates a sus secuaces para que no puedan atacarte, y eliminas las ilusiones ópticas que crea para que siempre aciertes y no tenga oportunidad alguna. Como se hace un tanto pesado vencerle, **asegúrate de llevar setas vitales y de recuperarte antes de llegar a los diez puntos de vida** (a estas alturas deberías tener 35 de vida y 20 de magia como mínimo).

PUZZLE DE LOS "RINOS"

Este puzzle, llamado **puzzle de los rinocerontes,** precede al combate contra Cristal King. En él, el truco consiste en situar a los "rinos" sobre los interruptores de tal forma que **miren hacia el mismo lado que en el espejo, salvo los centrales que se deben mirar entre sí.** Para conseguirlo, tienes que hablarles hacia el lado en que quieres moverlos; acto seguido empújalos para abrirte paso al enemigo de final de nivel.



EN LA PÁGINA SIGUIENTE Por fin sabremos cómo termina «Paper Mario». Pero antes, seguro que hay un gran jefe final...

CAPÍTULO 8


1


2

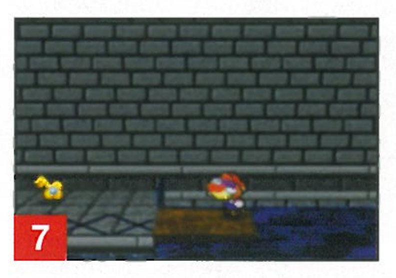


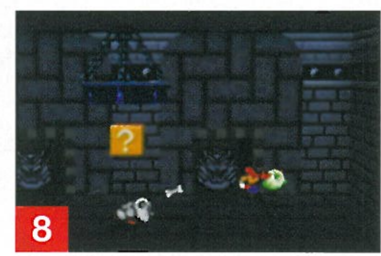
3

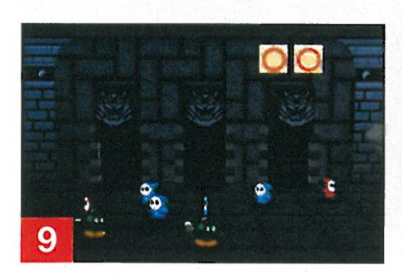

4

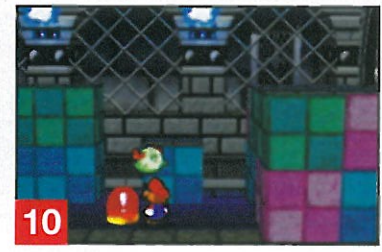

5

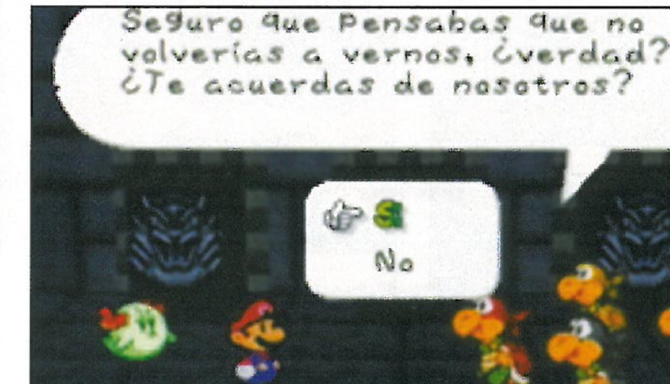

6


7


8


9


10



11

¡El Malvado Rey Bowser!

De vuelta a Ciudad Toad, dirígete al centro de reuniones de las estrellas para que te lleven a su santuario. En esta Vía Láctea, sigue hasta el santuario donde podrás descansar, salvar, ir de compras y conseguir el Rayo Estelar y el transporte para **llegar al Castillo de Bowser** (1).

Salva la partida, cruza el puente y ve a la entrada de la derecha donde te esperan unos guardas con la llave del castillo. Acaba con ellos, abre la puerta del castillo y ve a la derecha hasta el **Guardián de la Puerta del Castillo de Bowser** (2) que te hará caer en la **mazmorra de Toads.** Allí, revienta la pared de la derecha, salva y ve hacia la derecha hasta dar con los **interruptores azules** que activan las plataformas. Más a la derecha, verás una puerta cerrada y un hueco en la lava. Entra con ayuda de Lakilester. Sube y... te esperan unos enemigos. Combátelos con ataques múltiples y activa el tercer interruptor que **corta el flujo de lava** (3). Ahora podrás ir a por otra **llave del castillo** en un hueco a la izquierda del segundo interruptor azul. Abrirás la puerta a la derecha del todo.

Este área está a oscuras: usa a **Watt** (4) y ve hacia la izquierda desde la primera plataforma superior con Parakarry. Ahora una segunda plataforma intermedia, luego una tercera superior y por fin una última intermedia. Empuja el bloque que obstaculiza el paso a la sala del guardián para que te deje pasar.

Salva, sigue a la derecha, y tras bajar las escaleras verás un guarda con la llave de la prisión. Allí podrás echar una siesta. Vuelve donde guardaste la partida (5) y sube las escaleras. Tienes dos opciones: a la izquierda comprarás provisiones, y a la derecha podrás continuar. Tú eliges. Pasa de largo la próxima sala, y en la siguiente (6), tras utilizar el bumper para llegar a la plataforma superior, dirígete a la izquierda y tira de la cadena para inundar la zona. Ahora vuelve a la sala anterior con Sushie, y alcanza el siguiente bumper. Te llevará a una pared donde debes hacer un boquete para llegar a un nuevo interruptor que abre una **entrada secreta** a la siguiente cadena. Tira de ella. Vuelve a la primera sala para recoger la llave a la izquierda con ayuda de Sushie (7). Para llegar a la puerta, haz la operación inversa a lo que hiciste para llenar la sala de agua y prepara una sesión de cañonazos. Sigue el camino hasta llegar a este lugar (8) donde empujarás el bloque de la derecha, atravesarás un pasillo, empujarás el de la izquierda para recuperar vida y conseguirás la llave tras el bloque central a la izquierda. Regresa donde el bloque del corazón de vida, salva, y abre la puerta de la derecha para enfrentarte a un nuevo reto de inteligencia. Necesitas **contestar bien 5 preguntas, y las respuestas son:** tres, rojos, rojos, dos, y cuatro (9).

En el patio, esquiva a los enemigos y llegarás a una sala para salvar. Ve a la izquierda, sube las escaleras y de nuevo a la izquierda: **seta especial.** Sube las escaleras, ve a la derecha hasta la segunda sala, sube a la plataforma central y tira a Bombette al interruptor (10). Coge la llave. De vuelta a la anterior sala, abre la puerta inferior y fíjate en los dibujos que hay en la pared: indican dónde ir en las siguientes salas. Aparecerá una **imitación de Peach.** Acepta sus peticiones, ve a la izquierda y regresa para meterle unas bofetadas. En la siguiente sala tendrás que enfrentarte de nuevo con **Jr. Troopa** (11).

En el castillo de Peach

Salva, y con Watt encuentra la seta especial a la derecha. Entra en el castillo y localiza otra seta en la parte superior de la biblioteca: apóyate en los libros para subir. En la habitación a la derecha del segundo hall, encontrarás una nueva medalla y tras cruzar la puerta estrellada, te estará esperando Bowser. Fin de la historia.

¿BOWSER?

Para vencer a Bowser, enemigazo final, asegúrate de llevar al menos **3 ó 4 Setas Vitales** por si es él quien te da guerra. La primera vez que te enfrentes tiene **50 de vida, la segunda 99.** Cuando veas que se recarga con la varita, utiliza el **Rayo Estelar.** Por lo demás, usa tus mejores saltos especiales y los ataques de Boo y Lakilester.



Informática y videojuegos



PRECIO ¡NUEVO! 99,90

MORADA ROJA TRANSPARENTE BLANCA AZUL TRANSPARENTE

Producto	Precio
ADAP. CORRIENTE NINTENDO	22,95
BATERÍA REC. + ADAP. CORRIENTE THRUSTMASTER	9,95
BOLSA SAFARI ADVANCE GO	11,95
GAME LINK CABLE	12,95
LIGHT CRADLE LOGIC 3	17,95
PACK 5 ACC. PACK THRUSTMASTER	22,95





Game Boy Advance

Juego	Precio
ARMY MEN: OPERATION GREEN	49,95
CRASH BANDICOOT: XS	53,95
CUBIX: ROBOTS FOR EVERYONE	49,95
DARK ARENA	59,95
E.T.: EL EXTRATERRESTRE	49,95
GOLDEN SUN	44,95
GRAND THEFT AUTO 3	59,99
HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL	49,99
JIMMY NEUTRON BOY GENIUS	59,95
JONNY MOSELEY MAD TRIX	53,95
JURASSIC PARK III: DINO ATTACK	56,95
MONSTRUOS, S.A.	46,95
MORTAL KOMBAT	49,95
MOTO GP	59,95
NBA JAM 2002	59,99
ROGUE SPEAR	49,95
SONIC ADVANCE	54,95
SUPERNENAS: MOJO JOJO EL L. DE JOYAS	54,95
STAR WARS: JEDI POWER BATTLES	59,95
TEKKEN ADVANCE	54,95
TOM Y JERRY: EL ANILLO MÁGICO	49,95
TONY HAWK'S PRO SKATER 3	53,95
VIRTUAL KASPAROV	49,95
INTERNATIONAL WINTER SPORTS	56,99










NO VE DAD

Producto	Precio
POCKET MINI AZUL + PARTY MINI	49,95
POCKET MINI MORADA + PARTY MINI	49,95
POCKET MINI VERDE + PARTY MINI	49,95
POKÉMON PINBALL MINI	14,95
POKÉMON PUZZLE COLLECTION	14,95




Game Boy Color

Producto	Precio
GAME BOY EDICIÓN ESPECIAL POKÉMON	79,95
GAME BOY COLOR	79,95
BLADE	17,95
CUBIX: ROBOTS FOR EVERYONE	35,95
E.T. EL EXTRATERRESTRE	41,95
HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL	37,99
MONSTRUOS, S.A.	39,95
POKÉMON CRISTAL	39,95
THE FISH FILES	35,95
THE LEG. OF ZELDA: ORACLE OF AGES	34,95
THE LEG. OF ZELDA: ORACLE OF SEASON	34,95
TONY HAWK'S PRO SKATER 2	17,95








N 64

Producto	Precio
EXCITE BIKE 64	56,95
PERFECT DARK	62,95
POKÉMON SNAP	29,95
POKÉMON STADIUM 2	67,95
N 64 NEW MARIO PAK	112,95








A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ©981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ©981 599 288
ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4 ©945 134 149
ALICANTE
Alicante
- C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ©965 246 951
- C/ Padre Mariana, 24 ©965 143 998

Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fúster-Júpiter ©966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ©965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ©950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
- C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ©971 405 573

Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ©971 399 101
BARCELONA
Barcelona
- C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ©934 860 064
- C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ©933 608 174
- C/ Pau Claris, 97 ©934 126 310
- C/ Sants, 17 ©932 966 923
- C/ C.C. Diagonal Mar. Local 3660-3670. ©933 560 880

Badalona
- C/ Soledad, 12 ©934 644 697
- C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ©934 656 876

Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ©937 192 097
Manresa C/ Alcalde Armengou, 18 ©938 730 838
Mataró
- C/ San Cristofor, 13 ©937 960 716
- C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ©937 586 781

BURGOS
Burgos C.C. La Plata, Local 7. Av. Castilla y León ©947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ©927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ©956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ©964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ Zoco Córdoba. Av. J. M. Martorell, s/n ©957 468 076
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ©972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ©972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ©958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ©958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ©943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ©943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ©959 253 630
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ©953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ©941 207 833
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
- C.C. La Ballena, Local 1.5.2 ©928 418 218
- Pº de Chil, 309 ©928 265 040
- C.C. Siete Palmas. Av. Felo Monzón, s/n

Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ©928 817 701
Vecindario C.C. Atlántico, Local 29, Planta Alta ©928 792 850
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ©987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ©987 429 430
MADRID
Madrid
- C/ Preciados, 34 ©917 011 480
- Pº Santa María de la Cabeza, 1 ©915 278 225
- C.C. La Vaguada. Local T-038 ©913 782 222
- C.C. Las Rosas, Local A-13. Av. Guadalajara, s/n ©917 758 882

Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ©918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ©916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ©916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ©916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ©916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ©917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ©916 562 411
Villalba C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46. ©918 492 379
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ©952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ©952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n ©968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ©948 271 806
PONTEVEDRA
Pontevedra C.C. Vialia, Local 6. C/ Calvo Sotelo, s/n. ©986 853 62
Vigo C/ Elduayen, 8 ©986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ©923 261 681
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ©922 293 083
SEVILLA
Sevilla
- C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ©954 675 223
- C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ©954 915 604

TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ©977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ©925 285 035
VALENCIA
Valencia
- C/ Pintor Benedito, 5 ©963 804 237
- C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ©963 339 619

Torrent C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ©961 566 665
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ©983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ©944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza
- C/ Antonio Sangenís, 6 ©976 536 156
- C/ Cádiz, 14 ©976 218 271



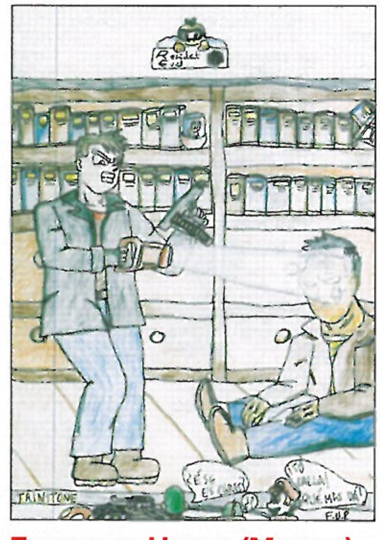
Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 15 de marzo al 15 de abril de 2002.

EL DIBUJO DEL MES




ALEJANDRO JORGE OLIVÁN (VALENCIA)
Jimmy: Mira por dónde, aún quedaba un Zelda para Nintendo 64. Seguro que va de un triste tigre que triscaba triforces en un triforzal. Mari: ¿Qué dices, so vacuo? ¿Es que no eres capaz de decir algo coherente sobre un dibujo guay? Jimmy: Verás.


GERARDO BLANCO (OURENSE)
Jimmy: La luz es una forma de... energía, la energía es t... transformable en materia, y...
Mari: Y para materia, este enérgico dibujo lleno de luz. Pero qué incapaz eres, Jimmy.

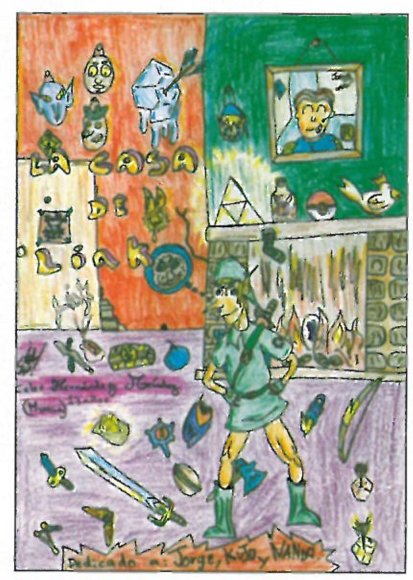

FERNANDO URREA (MURCIA)


IGNACIO MORENO (BARCELONA)

GANADORES DE CONCURSO

«THE FISH FILES» PARA GBC

Gabriel González Bello	A Couña
Daniel Diz García	A Coruña
Isabel Clavero Gómez	Baleares
Daniel Estévez Campos	Barcelona
Adrián Partida Martos	Barcelona
Miguel Calvo Chaparro	Cáceres
Jose A. Lupión Jurado	Cantabria
Daniel López Rubiño	Granada
Jose M. Orta Muñoz	Huelva
Pablo Martínez Olloqui	León
Mario Madrid Tribano	Madrid
Arancha Cantarín Sánchez	Madrid
Samir Santiago García	Madrid
Jose L. Martínez Romosaro	Murcia
Manuel Otón Gallardo	Murcia
Aitor González Martínez	Tarragona
Tomás Escaja Yañez	Valladolid
Luis A. Pulgar Poncela	Valladolid
Irene Villa Melendo	Zaragoza
David Hedo Garcés	Zaragoza


CELES HERNÁNDEZ (MURCIA)
Mari: Tres tristes tigres... ¿trincaban?, no...
Jimmy: ¡SO VACUA! Esto, muy bonito, Celes.



¡Tiramos la casa de la abuela por la ventana! Tenemos 50 Controller Pak para regalar, así queee... ¡Sí! ¡Mandadnos fotos divertidas de vosotros y vuestras N64! Por ejemplo, con la N64 en el hueco de la muela, o haciendo un gazpacho. Enviadlas a la dirección habitual, poniendo en el sobre "Zona Zero".

EL RINCÓN DE JIMMY

CONSULTORIO

"La vacuidad de la existencia inherente sólo será comprendida cuando la Mari deje vacuo el servicio de señoras, nombre mal escogido, diríase, pues sólo cabe una" Lama Jimmy, Meditación sobre las 4 frescas nobles.

▶ JUAN DIEGO AZOR
(Almería)



■ ¡Cuitado Juandi! ¿Así nos ves, so vacuo? Tienes a la Mari llorando (y fregando lo que remoja, claro) y a mí dejándome bigote y restregando los globos oculares contra el fango, a ver si me pillo una conjuntivitis como la que me endosas. Por Bodisatva, (que era un tío muy listo) lo que hay que hacer. Aún así, ¡GRACIAS!

▶ OLGA MOSQUERA
(Barcelona)

(Creo que me arrepentiré de hacer esto, pero bueno)
¡Hola! Necesito que me respondas unas dudillas que me sientan como una patada en el trasero:
1. Tengo el juego de «Spyro: Season of Ice». Tengo 98 hadas y me faltan 30 joyas. ¿Hay algún truco para conseguir las 7.000 joyas y las 99 hadas? La última la quiero rescatar yo, pero es que he buscado las joyas y no están. La penúltima hada es muy difícil de rescatar porque se me agota el tiempo (está en el circuito del espacio) ¡¡y me empieza a subir la adrenalinaaaaa!!
2. Vale, ya me he calmado ¡uf!, tenía que soltarlo. Oye, ¿qué juego elegirías entre Mario Advance y Mario Kart?
3. (La última) Por cierto, ¿qué ha pasado con el juego de «Crash Bandicoot»? Llevo más de dos meses esperando noticias de él. ¿Saldrá en España?

■ Tranquiiiila. Relaja los musculinos, deja la mente en az... en blanco, y lee a gusto. ¡Mari, levanta de ahí, que no es a ti!
1. Yo también tengo el juego, y no puedo hacer más que felicitarte, porque sólo tengo seis hadas, un señor miope con bastón que dice ser sobrino de Juan Tamariz, y siete chirimoyas pasas que, la verdad, no sé dónde habré conseguido. Mari: ¡Jimmy! ¿Has visto las chirimoyas del sobrino de Tamariz? Dice que no las ve bien.
2. No sé. Uno de Mario, que todos son buenos y tienen multitema. ¿Mario Advance 2 no te mola?
3. ¿El cartucho de...? ¡Anda! ¡Si estaba en el poncho de los jueves! Pues nada, nada, ahora mismo lo divulgo a los diez mandamientos y que lo comenten en la revista.

▶ DANIEL GARCÍA
(Madrid)

Querido Jimmy, con ganas de apaciguar el voraz apetito de mi retorcida mente, te pregunto:
1. Hay un dispositivo de infrarrojos para GBA, ¿verdad? ¿Saldrá en España?
2. Voy a comprarme la GC (o eso pretendo) ¿Me la compro en cuanto salga o espero por si aparece la de Matsushita con reproductor DVD?
3. ¿Saldrá en España el dispositivo para ver la TV en GBA? ¿Cuándo?

■ A ver si quedare bastante sitio...
1. Mmm... Pues no, y si lo hay, no es oficial Nintendo ¡SACRILEGIO!
2. Sí, sí, espera aquí, junto al sobrino de Tamariz... (Yo que tú, me ponía a la cola el primer día).
3. ¿La tele, pudiendo jugar? En fin. Kemco tiene que presentar el cacharro aún. Quizá en el E3...

TRUCOS

GAME BOY ADVANCE

CHUCHU ROCKET!

- **Modo difícil en Puzzle 1P.** Termina todos los niveles del modo Puzzle en normal para poder acceder al modo difícil en la pantalla de selección de puzzle.
- **Pasando de los créditos.** Cuando te encuentres con la inamovible pantalla de créditos y ya sepas hasta el nombre del perro de cada programador, mantén pulsado B para que vayan un poco más deprisa, leñe.
- **Modo Manía en Puzzle 1P.** Para desbloquear el Modo Manía, debes completar todos los Special Puzzles en el modo Puzzle 1P.
- **Modo Special en Puzzle 1P.** Vamooos, acabándose los puzzles del modo difícil para que te dejen jugar a estos otros.



DOOM

Traje antiradiaciones:
Pausa el juego y mantén pulsados los botones L y R mientrás presionas B, B, A, A, A, A, A, A.
Modo Dios:
Más de lo mismo. Recuerda, pulsando L y R presiona A, A, B, A, A, A, A, A.
Todas las armas e ítems:
Igual, pero con la siguiente combinación. A, B, B, A, A, A, A, A.
Invulnerabilidad:
Ya sabes, L+R y luego B, B, B, A, A, A, A, A.
Mostrar el mapa de la computadora:
Mantén presionados L+R y pulsa B, A, A, A, A, A, A, A.Con el juego pausado, acuérdate.
Desbloquear modo "Berserk":
Pulsando L+R, presiona B, A, B, A, A, A, A, A, tras pausar el juego.



ESPN X GAMES SKATEBOARDING

- **Combos más fáciles en el modo Vert X.** Cuando llegues a cualquier lado de la rampa, pulsa Arriba + B para hacer un Frontward 50/50 y deslízate un poco por el raíl. Antes de bajar, haz unos cuantos tricks cortos y tu patinador saltará automáticamente a la altura que, se suponía, debías de conseguir si no consigues hacer el 50/50. Lo mejor que puedes hacer es, primero, el 50/50, después cinco o seis tricks cortos, y salir con un Noserock.
- **Despegue:** En la pantalla del título, selecciona "Vert" y después "X-Rage". Coge a cualquier patinador y un escenario. Tienes 60 segundos para hacer puntos. Cada vez que consigues puntos, la barra del fondo de la pantalla va subiendo. Cuando llegue al tope, una esfera aparecerá en la rampa. Cógela y sube la rampa para despegar y encontrarte volando por los cielos. Mientras andes por allí, haz tantos tricks como puedas para conseguir puntos extra al caer.



FINAL FIGHT ONE

- **Varios:**
Tenemos cuatro trucos para este de golpes. Lo bueno, sólo hay que hacer una cosa para activar los cuatro. Lo malo, lo, tenéis que eliminar 2000 enemigos. ¡Ah, los trucos!...son estos: Comenzar con 9 vidas cada partida, seleccionar escenario, tener la posibilidad de elegir a Cody y Guy Alpha y poder repartir puñetazos mucho más rápido.

GRADIUS ADVANCE

- **Todas las armas:**
Pausa el juego y pulsa: Arriba, arriba, abajo,abajo, L, R, L, R, B y A.

HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL

- **A por el troll.** Acércate a él y, cuando eleve su porra, retrocede y haz un Flipendo. Entonces, cuélalo en el agujero más grande de la izquierda del todo.

IRIDION 3D

- **Desbloquear todos los niveles**
Introduce como password: S3L3CT0N y pulsa "OK". Vuelve al menú principal, accede de nuevo al menú passwords e introduce: **SH0WT1M3**
- **Ver los jefes finales:** En el menú opciones, resalta y accede a la opción "Start Level". Selecciona tu nivel y seguidamente selecciona "Start at Boss".

LADY SIA

- **Niveles de Bonus**
Si consigues un Perfect en cada nivel de un reino, obtendrás un nivel especial de bonus para ese reino.

MONSTRUOS, S.A.

¿Que aún no has visto la película? Pues "vela", ¡y dale cera al cartucho!
Nivel Passwords
2: YMB2VN
3: LRB13G
4: 4RB97C
5: 7QCZB9



RAYMAN ADVANCE

99 Vidas
Pausa el juego e introduce la siguiente secuencia para conseguir unas vidillas: Izquierda Derecha, Abajo, Derecha, Izquierda, R.
Todos los movimientos especiales
De nuevo con el juego pausado, mete esto a ver que pasa: Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Arriba, L.
Invencibilidad
Con todo pausadito, me introduzca esto: Derecha, Arriba, Derecha, Izquierda, Derecha, R.
Rellenar la salud
Pausa y L, Abajo, Izquierda, Arriba, Abajo, R.
Continues ilimitados
Si quieres continuar de gorra, sin gastar un Continue, introduce en la pantalla de continuar la siguiente secuencia: Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda, y Start.

ECKS VS. SEVER

ECKS
Passwords

Nivel 2	EXTREME
Nivel 3	EXCITE
Nivel 4	EXCAVATE
Nivel 5	EXCALIBUR
Nivel 6	EXTORT
Nivel 7	EXPIRE
Nivel 8	EXACT
Nivel 9	EXHALE
Nivel 10	EXHUME
Nivel 11	EXONERATE
Nivel 12	EXPEL

SEVER
Passwords

Nivel 2	SEVERE
Nivel 3	SURVIVE
Nivel 4	SAVANT
Nivel 5	SUFFER
Nivel 6	SULPHER
Nivel 7	SERVE
Nivel 8	SEETHE
Nivel 9	SEVERAL
Nivel 10	SEVERANCE
Nivel 11	SAVAGE
Nivel 12	SACROSANCT

MULTIJUGADOR
Passwords
VULNERABLE
VORACIOUS
VENDETTA
VIOLATE
VINDICATE
VESUVIUS



SPIDER-MAN: MYSTERIO'S MENACE

- **Seleccionar Nivel.** Tan fácil como introducir: **JV31-**.
- **Más cosas.** Para empezar con una armadura, un traje termal y el traje negro (dificultad super-hero) introduce: **SP1DY**
- **El pricipio del final.** Para comenzar directamente en el último nivel: **RV8WJ**

STREET FIGHTER II TURBO REVIVAL

- **Movimientos especiales con la gorra.** Si tienes problemitas al hacer los golpes especiales en la cruceta de GBA, empieza una partida de un jugador y, sin pausar, pulsa Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B, y A. Debes hacerlo muy deprisa. Ahora sólo tienes que pulsar una dirección en la cruceta y el botón correcto para hacer movimientos especiales.



WARIO LAND 4

"Disc-Man":
Todos los cd´s que os encontréis a lo largo del juego podréis escucharlos en la "Sound Room". ¡Ale!, dejad ya lo de salir los sábados y a disfrutar de la música con Wario.

TEKKEN ADVANCE

- **Jugar con Heihachi:** en cualquier nivel de dificultad, acábate el juego con los 9 luchadores.
- **Vestimentas ocultas:** Para cambiar de vestuario a cualquier personaje, pulsa "Start" cuando lo tengas seleccionado.
- **Modo Team Battle/Vs.** Team Battle: Una vez que hallas obtenido a Heihachi, utilízalo para acabarte el modo Arcade.

NINTENDO 64

DONKEY KONG 64

- **Cámara:** Usa a Tiny para entrar en el edificio con forma de hada. Coge la cámara para empezar a fotografiar las hadas Banana escondidas por el juego y desbloquear las opciones del "Mystery Menu".
- **Teatro DK:** Con dos hadas desbloquearás esta opción que permite ver todas las secuencias.
- **Fases de bonus DK:** Con 6 hadas y localizados Rambi y Enguarde, desbloquearás sus fases de bonus.
- **Jefes finales:** Con 10 hadas desbloquearás esta opción para luchar con los jefes finales que hayas derrotado.
- **Krusha en multijugador:** Bastan 15 hadas.
- **Modo Cheat:** Con 20 hadas obtendrás el "cheat" para tener ítems ilimitados.
- **Niveles de bonus:** Coge 40 huellas y llévalas a Snide. Abrirás 8 niveles de bonus.
- **Los colores de Kasplut:** Mirando el pelo de Kasplut cuando lo encuentres, sabrás el color de la huella que esconde. Si su pelo es blanco, no tendrá nada.
- **Minijuego original DK:** Completa los 4 niveles del mini-juego y luego complétalo una vez más para obtener la moneda Nintendo. Captura 6 hadas para desbloquearlo.
- **Minijuego de Jetpac:** Coge al menos 50 medallas banana y visita a Cranky. Consigue 5.000 puntos para obtener la moneda Rareware. Finalmente encuentra 6 hadas si quieres desbloquearlo.

ISS 2000

- **Jugadores cabezones:** Pulsa ▼(2) ▲(2) ▶ ◀ ▶ ◀, luego mantén Z y presiona Start en la pantalla de "Press Start". ¡Oh, qué lindas "verolas"!

ISS 64

- Descubrir los equipos ocultos:
En la pantalla principal mantén pulsado el botón Z y presiona la siguiente combinación: ▲, L, ▲, L, ▼, L, ▼, L, ◀, R, ▶, R, ◀, R, ▶, R, B, A y START (los tres últimos con son botones C, obviamente). ¡A correr!
- Jugadores cabezones: Con Z pulsado y en la misma pantalla, presiona la secuencia con los botones C: ▲, ▲, ▼, ▼, ◀, ▶, ◀, ▶.

MARIO PARTY 3

- **Una curiosidad.** Cuando se crea una partida, en lugar de asignarle un nombre, déjalo en blanco. Verás que curioso...
- **Más mesas.** Juega todo el modo historia para desbloquear dos nuevos tableros en el modo Party: Backtracks

ATLANTIS: EL IMPERIO PERDIDO
El nuevo éxito de Disney ya tiene sus atajos correspondientes.

Nivel	Password
Submarino	DCNC
Cala	XDKV
Fuego	CFCS
Hielo	DHCV
Volcán	TJJT
Interior	JMFJ
Palacio	QNFS

BUBBLE BOBBLE 2
Seleccionar escenario: introduce el siguiente password:
Derecha Triángulo 5 Derecha Triángulo V

METAL GEAR SOLID
– **Selección de nivel:** Completa el juego en nivel Fácil. Podrás jugar en cualquier nivel y con nuevos objetivos.
– **Desbloquear el modo sound test:** Completa todas las misiones VR en los dos modos de juego.



MONSTRUOS, S.A.
Passwords
El apartamento de Sulley: **SLLY**
Planta "Susto": **BDRM**
Monstruos S.A. Parte 1: **M1K3**
Monstruos S.A. Parte 2: **P4PR**
Monstruopolis - Noche: **N1T3**
Monstruopolis - Día: **D4Y-**
Monstruos S.A. Parte 3: **M1NC**
Laboratorio Secreto Parte 1: **L4B-**
Cueva de los Himalayas : **SN0W**
Trineo Himalaya: **SL3D**
Laboratorio Secreto Parte 2: **L4BB**
La Bóveda: **V4LT**

THE JUNGLE BOOK: MOWGLI'S ADVENTURE
– **Menú Trucos:** Pulsa

WARIO LAND 3
Cambiar estadísticas: Pausa el juego y pulsa **"Select"** 16 veces. Cuando aparezca un cursor pulsa **A + B** y usa la cruceta para cambiar las estadísticas.dsh gjkdhkj dsfhgjkdfh.



Select durante el juego para pausarlo. Elige la opción **Music/Effects** y reproduce los siguientes sonidos en el orden indicado: **40, 30, 20,19, 18, 17, 16, 15.**
– **Selección de nivel:** Introduce **BMHG** para desbloquear todos los niveles (bonus incluidos).

ROBIN HOOD
Introduce estos passwords para acceder a la fase deseada:

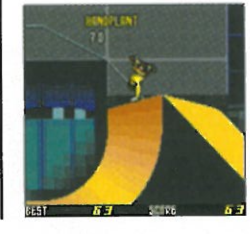
Fase	Password
2	B8SN7M
3	B8SZ4C
4	B8SXR3
5	B8VXNP
6	CSS-47
7	CSSS67
8	CSS-3L
9	CFSWOB
10	CPSXQB
11	CPS-MT
12	CJSQR4

SHREK
Password
COMO THELONIUS
– Village: LRSVGTLXM
– Dungeon: YFSVGTLXK
COMO SHREK
– Village: SMHTVKCQR
– Dungeon: TQDFNHGGM
– Swamp: TFGKWLSJJ
– Dark Forest: KDNBQGKVY
– Bridge: KWJPYXCQC
– Castle: YNNHLBMBY

SNOOPY TENNIS
Jugar con Woodstock (el pajarito amarillo) es tan sencillo como **introducir como password la combinación WHGX.** No es mal tenista, pero nosotros sabemos que Carlitos le puede.

STREET FIGHTER ALPHA: WARRIORS DREAMS
Por si se os queda corto el plantel de víctimas, aquí os dejamos otro par para que habléis de vuestras cosillas...
– **Luchar contra Akuma:** Selecciona modo arcade. Mantén pulsados A + B mientras seleccionas "Manual" o "Auto" para tu luchador. Suelta los botones antes de que comience el combate.
– **Luchar contra M.Bison:** Selecciona modo arcade. Mantén pulsados A + B + Select y selecciona "Manual" o "Auto". Suéltalos antes de empezar el combate.

TONY HAWK'S PRO SKATER 2
Unos passwords "pal" amigo Toño, el que no para de darse "toñas":
– Pon **B58LPTGBBBBV** para conseguir todas las tablas, niveles y algunos objetivos completos con Tony .
– Con **BTO7ZTPTTBBV** tendrás tres escenarios, las tres tablas y $69,910 con Tony.
– Introduce **B8SD2!!!!!T!** para completar todos los objetivos con Tony Hawk.



y Waluigi's Island. ¡A patearlos "buenamen"!

PAPER MARIO
– **Volviendo a los orígenes.** Si vas a la mansión Boo y te metes en la puerta de más a la derecha ,en el hall principal, verás un jarrón con un bloque al lado. Salta del bloque al interior del jarrón y pégate un rulo por la habitación con el Mario original, el de NES. Disfrute usted de la musiquilla.
– **Corazones por la cara.** Sal de la ciudad Toad por la derecha, ya sabes, junto a la oficina de correos. Al poco rato, justo cuando puedes desviarte hacia abajo, verás tres plantas parecidas a cactus. Si te fijas más, verás también que una de ellas mueve los ojos al moverte tú. Dale unas cuantas vueltas alrededor para que cambie la música y empiece a soltar corazones a mansalva.
– **El sótano secreto de Luigi.** Una vez tengas las Super Botas, vete a tu casa (a la de Mario, se sobreentiende) y haz retumbar el suelo de la habitación con las literas. Verás que hay una trampilla. Ábrela con el mismo procedimiento y cotillea en el diario de Luigi.
– **Música de la de antes.** Cuando comience un nuevo capítulo, deja el mando y aprende lo que es buena música.

EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

30 RAZONES PARA COMPRARTE UNA GAMECUBE

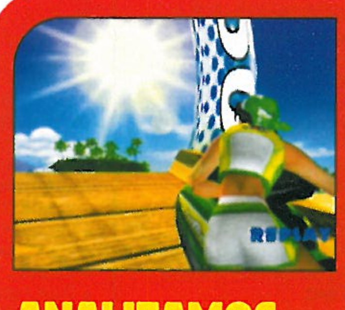
Aunque a muchos les sobrarán 29, nosotros vamos a daros la friolera de 30. ¡¡30 motivos-argumentos-razones para haceros con una GameCube en cuanto salga!! Ya sabéis, el 3 de mayo...

LLEGA EL 'SUPERVENTAS' DE GAMECUBE

«Super Smash Bros.» ha batido records tras su lanzamiento en Japón. En el próximo número os contaremos todas las claves de este especialísimo juego de LUCHA SIN TREGUA.







ANALIZAMOS LOS PRIMEROS

Tomad nota del aluvión de juegos flipantes de GameCube que se nos viene encima, y que el mes que viene encontraréis puntuados y comentados: «Luigi´s Mansion», «Wave Race», «Star Wars: Rogue Leader», «Extreme G3», «Crazy Taxi»...

Y ADEMÁS...

- Guía de trucos de **Wario Land 4.** • Review: **Super Mario Advance 2.**
- Preview: **Pikmin.** • Reportaje: **Die Hard: Vendetta.**

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

SUSCRÍBETE A Nintendo Acción Y ELIGE TU REGALO

12 NÚMEROS POR SÓLO 30€ (15% Dto.) Y ELIGE TU REGALO:

ARCHIVADOR DE REVISTAS NINTENDO

O RELOJ GAME BOY



SUSCRÍBETE HOY MISMO POR:

TELÉFONO
906 30 18 30
Coste Llamada: 0,09€+ 0,28€/min.
(Horario: 8h a 16h de lunes a viernes)

FAX
902 15 17 98
(envía el cupón por fax)

@ E-mail
suscripcion@hobbypress.com

CORREO
Envía el cupón adjunto que no necesita sello. O si lo prefieres mételo dentro de un sobre y envíalo a:
Apdo. Correos 226
Alcobendas
Madrid 28100

POR PROBLEMAS DE LOGÍSTICA SENTIMOS NO PODER SERVIR NÚMEROS ATRASADOS

- **Por razones de operatividad, el número de teléfono está reservado exclusivamente para suscripciones.**
- De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, Pedro Teixeira 8, 28020 Madrid.
- No se aceptan suscripciones fuera de España.
- Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Hobby Press S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.





Life's a game

www.nintendogamecube-europe.com